
PUBLICACIÓN ONLINE MENSUAL DEDICADA A LA TÁCTIL DE NINTENDO
MARZO
Nº 12
DS MAGAZINE
RETROSPECTIVA
GUÍA DE COMPRAS
GRAN CONCURSO
¡Cumplimos 1 año!
¡Llegó la hora de la mudanza!
Welcome to Animal Crossing Wild World
"NUNCA HACER AMIGOS FUE TAN FÁCIL"
Bust a Move
The Rub Rabbits
Tetris DS
Disfruta de otro mes cargado de reviews, reportajes y las últimas noticias en el mundo de Nintendo DS.

DS MAGAZINE



REDACCIÓN

Guillermo Pedernal Soto (Peder)
Álvaro Serrano Rodríguez (wOw_)
Guillermo Andrades Beneroso (YaW)

DISEÑO

Fernando Chavarría Asso (Chava)
Enrique Paños Montoya (Trasco)
Daniel Sánchez Pérez (DannySP)
Jose Manuel Jurado (Raziel)

CORRECCIÓN

Ricardo Fernández de Arellano (Locke)
Iván Fernández Castro (Spiriel)
Rubén Pérez González (Hell)

DSMAGAZINE

http://www.dsmagazine.net



EDITORIAL

Cómo pasa el tiempo. Ya estamos en marzo, un año después del lanzamiento de DS en Europa. A lo largo de estos 12 intensos meses hemos seguido con ilusión todos los proyectos que han ido surgiendo para la portátil de 2 pantallas: Juegos en desarrollo, nuevas funcionalidades, eventos... Hemos tratado de analizar de una forma objetiva y cercana al jugador practicamente la totalidad del catálogo de la consola, además de echar la vista al pasado con nuestras retrospectivas o repasar las noticias más destacadas.
Pero lo más importante es que hemos crecido mucho. Lo que comenzó como un experimento entre unas cuantas personas ha acabado como un proyecto consolidado entre buenos amigos. El constante ánimo de vosotros, los lectores, nos ha ayudado mucho para llegar hasta donde hemos llegado y por ello os damos las gracias de corazón, tanto a aquellos que nos seguís desde el principio como a los que un día nos encontraron por casualidad y disfrutaron con nuestro trabajo.

Pensando en vosotros hemos preaparado un concurso con los mejores premios que hemos podido conseguir y es que no se cumple un año todos los días.

Por lo demás, os invitamos con el ya tradicional "Bienvenidos a una nueva edición de DSMagazine" a que os sumerjáis un mes más en el mundo de DS por unos minutos con los contenidos que hemos preparado.

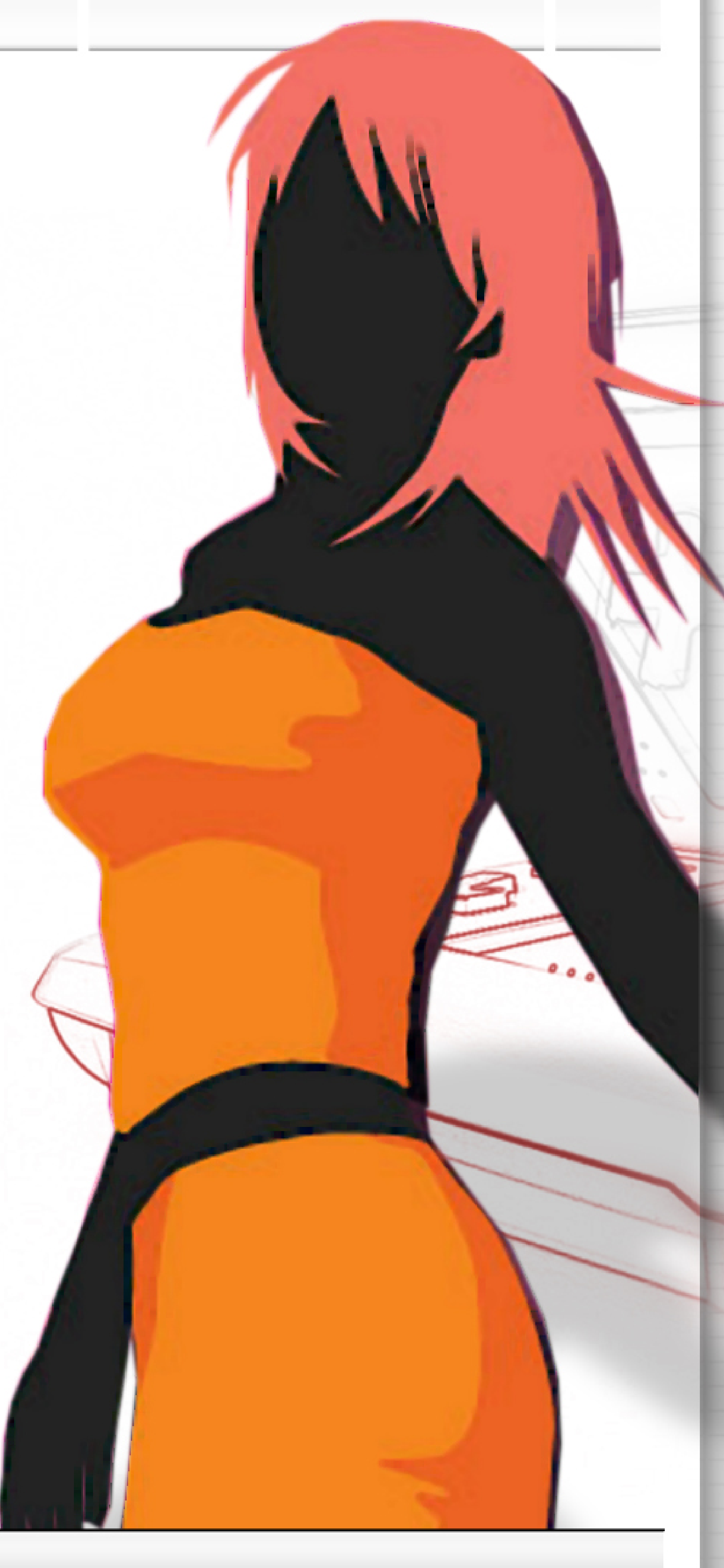
Esperamos que disfrutéis con nuestro décimo segundo número.

La redacción



NINTENDO DS

índice



DSMagazine índice

MARZO 2006

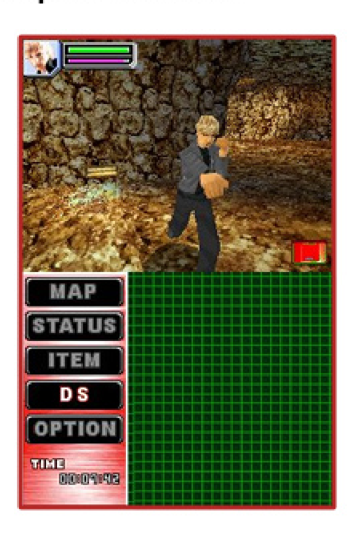
>>>



NOTICIAS

Alex Rider: Stormbreaker

En Alex Rider: Stormbreaker tomaremos el papel de un joven espía de catorce años llamado Alex Rider , en una aventura de en tercera persona con combates, infiltración, vehículos y una innumerable cantidad de artefactos dignos de el mejor espía secreto.





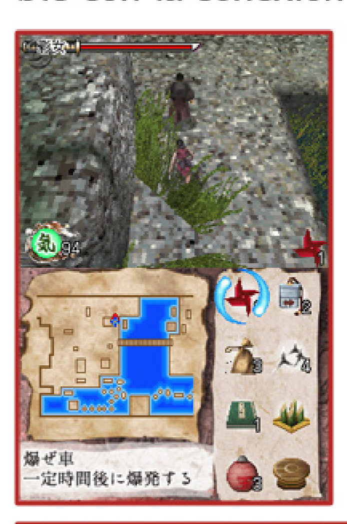
Television Digital Terrestre al alcance de tu stilus

Una de las novedades mostradas en la reciente presentación de la DS Lite ha sido el Sintonizador TDT. Con el se podrá sintonizar cualquier canal digital TDT estemos donde estemos. Claro esta de momento solo los japoneses podrán disfrutar de estas maravillas ya que, por ahora, el sintonizador solo es compatible con la señal TDT de Japón.



Tenchu DS. Nuevas imágenes

En Tenchu DS volveremos a manejar a los míticos ninjas de la saga, solo que esta vez desde una cámara un poco más alejada y elevada. Además es compatible con la conexión Wifi de Nintendo.







¿DS Lite para Agosto en Europa?

Según rumores y algunas tiendas online ya tienen anunciada la salida de la Nintendo DS Lite, esta saldra en Europa para el dia 16 de agosto a un precio de 129,99€ . Nintendo no ha anunciado niguna fecha pero si a dejado entrever que podria salir incluso antes , así que podemos estar prevenidos para tener la maravilla blanca en nuestras manos muy pronto.



NOTICIAS

Tales of the tempest retrasado en Japón

El Rpg , que tenía fecha de lanzamiento-para Abril en Japón se ha retradaso varios meses para Junio debido a unos fallos de ultima hora que Namco quiere solventar ademas de añadir alguna novedad.

Opera DS. Navegando que es gerundio

Opera y Nintendo han anunciado recientemente un acuerdo que llevaban un tiempo entre manos para el desarrollo de un navegador Web en Nintendo DS. Aprovechando la conferencia con motivo de la presentación en Japón de NDS Lite, han mostrado las primeras versiones de dicho navegador.



Podremos acceder a Google desde cualquier punto de acceso wifi

Con el, el usuario podrá navegar por sus Web preferidas en cualquier punto del mundo en el que haya un acceso wifi a Internet cercano.

En la táctil veremos una vista en miniatura de la pagina y con el stilus arrastraremos un pequeño rectangulo, este rectangulo sera el que nos muestre la parte de la pagina que queremos ver en la vista con Zoom que estara disponible en la pantalla superior.



Metroid Prime Hunters, Rival Radar

Se han publicado nuevas imágenes e información sobre una nueva función llamada Rival-Radar consistente en, al igual que hacíamos en Nintendogs con el Modo Guau!, añadir automáticamente a la lista de códigos de amigos a todos los Rivales que encontremos mientras vamos por la calle.





▲ Esta claro que este Metroid va a dar diversión en su modo multijugador.

▼ Un aspecto visual mucho mejor que en la demo que ya de por si tenia un buen nivel grafico.







NOTICIAS

OPINIÓN

Cuestión de diseño

El anuncio por parte de Nintendo de lanzar su DS Lite ha suscitado una gran polémica en parte de la comunidad de jugones de la red. Y en cierto modo es comprensible. ¿Cuántos usuarios se hicieron con una DS estas navidades para encontrarse con que si hubiesen esperado un par de meses podrían disfrutar de las superiores prestaciones de una Lite?

La verdad es que la noticia pilló a casi todo el mundo de sorpresa y es que aunque la política del rediseño en portátiles estuvo muy presente en la vida de GBoy y GBA, nadie podría imaginar que la nueva DS llegaría escasos 15 meses después de su lanzamiento en tierras niponas.

Pantallas más luminosas, mejor distribución de botones y un aspecto de última generación en consonancia con Revolution hacen de la DS Lite todo un caramelo para coleccionistas y para aquellos que todavía esperaban otra razón para hacerse con la última portátil de Nintendo.

Y para los que ya tenemos una DS, tampoco es el fin del mundo. De acuerdo en que miraremos con cierta envidia cuando veamos a alguien jugando con una Lite pero al fin y al cabo sólo es una cuestión de diseño y nosotros llevamos divirtiéndonos ya un año.

Lo que está claro es que a Nintendo le van muy bien las cosas y con este golpe de efecto le irán mucho mejor, así que dejando de lado pequeñas rencillas personales... ¡Que viva el rediseño!

Peder

Ys Strategic. Primeras imágenes

Desde Japón nos llegan las primeras imágenes de un nuevo juego de estrategia para nuestra doble pantalla.





Nuevas imágenes y personajes para 'Tales Of The Tempest'

Namco ha mostrado unas cuantas imágenes más de su prometedor RPG en 3D 'Tales Of The Tempest'.





Imágenes de Piratas del Caribe DS

Buena Vista Games ha presentado las primeras imágenes de la adaptación a videojuego de la última película de Piratas del Caribe, El Cofre del Hombre Muerto.

En el juego nos podremos poner en la piel del Capitán Jack Sparrow, de Will Turner o de Elizabeth Swann.

Saldra en USA para agosto y se rumore que poco despues llegara a Europa.







DSLite agotada en Japón.

2 de Marzo, lanzamiento oficial en Japón de la nueva DSLite. Largas colas de japoneses aguardan impacientemente frente a las tiendas de videojuegos, y es que, en prácticamente 8 horas Nintendo ha vendido el 80% de las unidades que había disponibles para Japón.



Largas colas amontonadas en las calles durante horas, y aun así algunos de los que estuvieron aguardando no pudieron hacerse con su deseada Nintendo DS Lite.

Nintendo finalmente ha estimado que solo podrá disponer de 450.000 DSLite y 200.000 DS para el mes de Marzo.

Esperemos que para la salida Europea Nintendo disponga de suficientes DSLites para todos.



Para algunos la espera se hizo más corta ya que muchos aprovechan esos momentos para darle el ultimo homenaje a sus Nintendo DS

GRAN CONCURSO
CUMPLIMOS 1 AÑO

Hace algo más de un año empezó a surgir la idea de lo que hoy en día es DSMagazine. Tras escasos veinte días logramos publicar nuestro primer ejemplar, y hoy, tras doce meses de arduo trabajo, cumplimos nuestro primer año.

DSMagazine ha sufrido diversos cambios desde su nacimiento, tanto en contenidos como en diseño, y a pesar de ello vosotros siempre nos habéis apoyado.

Para celebrar tan especial acontecimiento hemos preparado un concurso con fantásticos premios.

El concurso es una especie de Trivial, relacionado con el mundo de los videojuegos, y centrándose en Nintendo.

Cada miembro del Staff ha preparado dos preguntas que debéis responder. Sortearemos jugosos premios entre los participantes con mayor número de aciertos.

Ánimo y suerte.



GRAN CONCURSO CUMPLIMOS 1 AÑO



GRAN CONCURSO
CUMPLIMOS 1 AÑO



GRAN CONCURSO

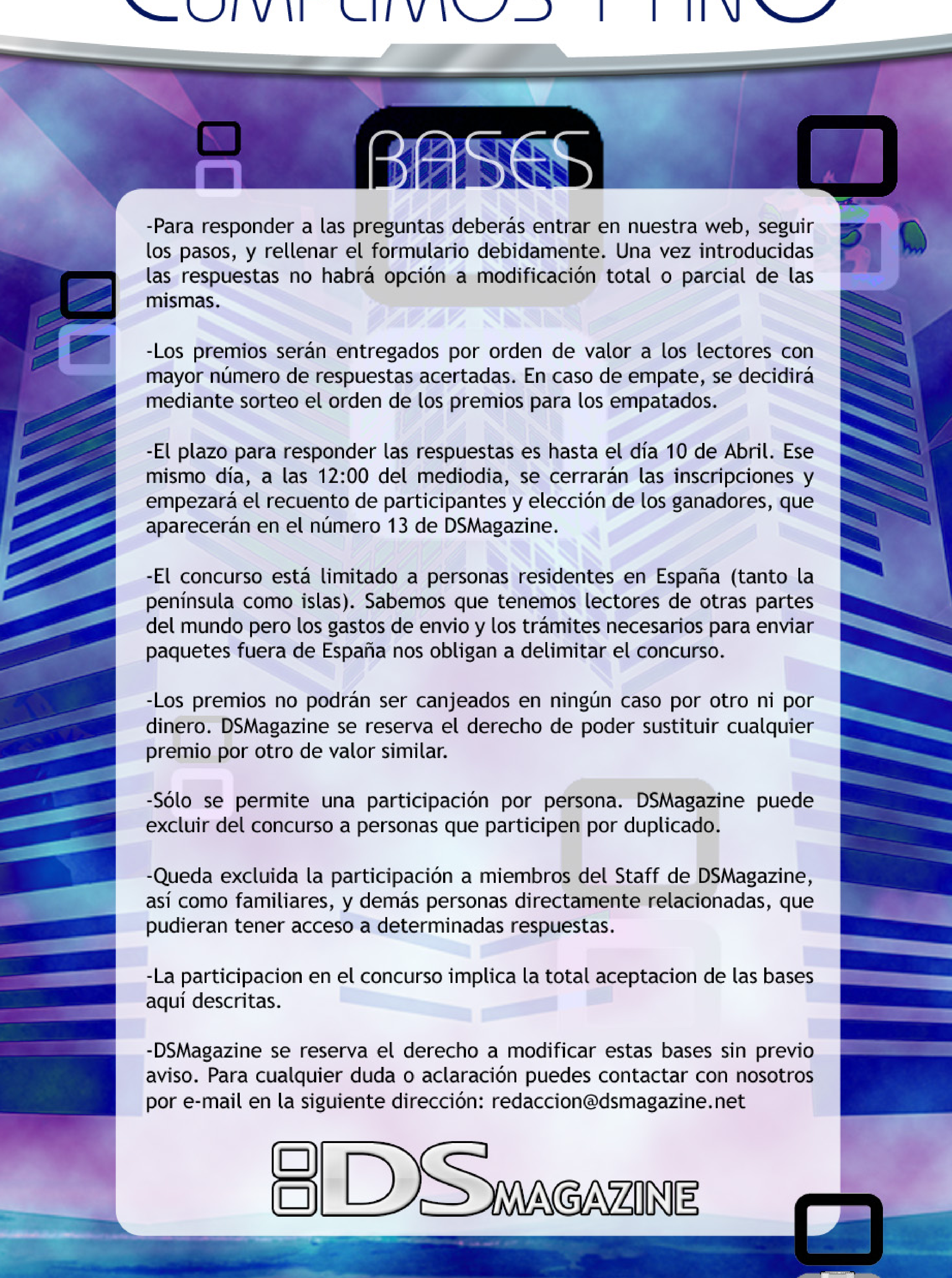
CUMPLIMOS 1 AÑO



GRAN CONCURSO
CUMPLIMOS 1 AÑO



GRAN CONCURSO
CUMPLIMOS 1 AÑO



BASES

-Para responder a las preguntas deberás entrar en nuestra web, seguir los pasos, y rellenar el formulario debidamente. Una vez introducidas las respuestas no habrá opción a modificación total o parcial de las mismas.

-Los premios serán entregados por orden de valor a los lectores con mayor número de respuestas acertadas. En caso de empate, se decidirá mediante sorteo el orden de los premios para los empatados.

-El plazo para responder las respuestas es hasta el día 10 de Abril. Ese mismo día, a las 12:00 del mediodia, se cerrarán las inscripciones y empezará el recuento de participantes y elección de los ganadores, que aparecerán en el número 13 de DSMagazine.

-El concurso está limitado a personas residentes en España (tanto la península como islas). Sabemos que tenemos lectores de otras partes del mundo pero los gastos de envio y los trámites necesarios para enviar paquetes fuera de España nos obligan a delimitar el concurso.

-Los premios no podrán ser canjeados en ningún caso por otro ni por dinero. DSMagazine se reserva el derecho de poder sustituir cualquier premio por otro de valor similar.

-Sólo se permite una participación por persona. DSMagazine puede excluir del concurso a personas que participen por duplicado.

-Queda excluida la participación a miembros del Staff de DSMagazine, así como familiares, y demás personas directamente relacionadas, que pudieran tener acceso a determinadas respuestas.

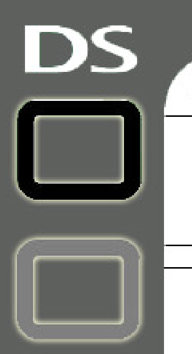
-La participacion en el concurso implica la total aceptacion de las bases aquí descritas.

-DSMagazine se reserva el derecho a modificar estas bases sin previo aviso. Para cualquier duda o aclaración puedes contactar con nosotros por e-mail en la siguiente dirección: redaccion@dsmagazine.net

DSMAGAZINE



NK 楽
PLAYERS
COMPRA-VENTA
COLECCIONISMO
IMPORTACION
DVD
www.nkplayers.com
¿Ya estas registrado?
Nick
Contraseña
Identificarse
...Y OBTÉN PRIVILEGIOS EXCLUSIVOS ...
Dreamcast
42€
Formas de pago y envio
Regístrate
Mi cuenta
Vende
Carrito
Inicio
Ayuda
No estas identificado
BUSCAR JUEGO
Titulo
Plataforma
Cualquiera
Buscar
PLATAFORMAS
Amiga
Amstrad CPC
Atari 2600
Atari Lynx
Dreamcast
Game Boy
Game Boy Color
Game Boy Advance
Game Cube
Game Gear
Game & Watch
Msx
Msx 2
Msx Cinta
Master System
Megadrive/Genesis
Cambia de color
159€
NINTENDO DS
NDS COLORES
En breves semanas dispondremos de unidades de Nintendo DS Negras, Blancas y Turquesas, o lo que es lo mismo: Graphite Black, Pure White y Turquoise Blue.
¡ No te las pierdas! ¡ 159 Euros con cargador Europeo incluido !
Proximamente ...
SILENT HILL 4 / PLAYSTATION 2
¿ Te atreves a entrar en el apartamento ?
Silent Hill 4 contiene visiones escalofriantes e imagenes estremecedoras que ponen a prueba los limites de tu cordura.
SILENT HILL 4 THE ROOM
DESDE
35€
KONAMI
DOOM
DESTACADOS



DSMAGAZINE NEWS

Tras el éxito de la anterior edición, el staff de DSMagazine vuelve a la carga, esta vez con muchos más premios, torneos, videojuegos y diversión...

NUEVA DSMPARTY

Seguramente muchos recordaréis que el 9 de Julio del año pasado, todo el Staff de DSMagazine se encargó de montar una serie de torneos en las Jornadas ADAM 05. Muchos de vosotros asististeis al evento y tuvimos una tarde realmente agradable con todos, risas, nuevos amigos, buen rollo y vicio, mucho vicio.

Sin duda esas son las palabras que se nos vienen a la cabeza al recordar aquel día. Gracias a vosotros conseguimos llenar la pequeña sala en la que estábamos y convertimos aquel día en todo un éxito para nuestra revista.

Ahora, coincidiendo con nuestro primer aniversario hemos querido montar algo parecido a lo que fue aquella experiencia, pero elevada al infinito. Y lo hemos conseguido. Ya está todo preparado para la próxima DSMParty...

Y esta vez será a lo grande, gracias a los chicos de TerraCómic y al ayuntamiento de Madrid, nuestra particular fiesta, que en un principio era una tarde de partidas sin más, se ha convertido en un gran evento, en medio del Expomanga y con plena participación de Nintendo.



La primera DSMParty. Imágen de archivo

Un total de 20 GameCubes y 80 DS serán las que veréis en los más de 250 metros cuadrados de los que disponemos en el Expomanga. Todo un fin de semana de continuo de vicio, risas y como no, torneos.

En este día 11 torneos con premios (5 de DS y 6 de GameCube) más otros tantos improvisados, serán los protagonistas del fin de semana formado por los días 31 de Marzo, 1 y 2 de Abril. Además, más de la mitad de las consolas están destinadas a sesiones de free-play con las últimas novedades, tanto occidentales como asiáticas.

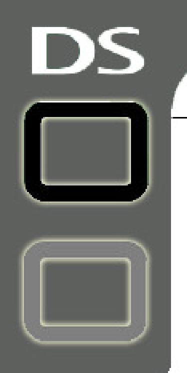
Si queréis pasar una buena tarde, si queréis probar las últimas novedades, si queréis intentar ganar algún torneo y optar a premio, si queréis conocer gente nueva, si queréis divertiros... Sea cual sea vuestro motivo, os esperaremos con los brazos abiertos.

Horario de los torneos: NINTENDO DS

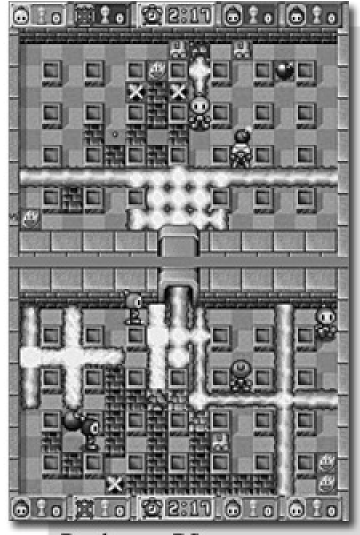
Viernes 31:
17:00 - Prince of Tennis

Sábado 1:
12:00 - Bomberman
17:00 - Dragon Ball Z SSW 2

Domingo 2:
12:00 - Ouendan
17:00 - Mario Kart DS



TORNEOS NINTENDO DS


Bomberman DS

BOMBERMAN DS

Máximo de Plazas: **64**
Reglas: Las partidas son a una sola ronda, exceptuando la final que será a tres. Siempre se jugará en el escenario base y con límite de victorias de 3. La ronda acabará cuando una persona del grupo llegue a tres muertes, esta persona se clasificará inmediatamente y el segundo con más muertes también pasará a la siguiente ronda.

Primera Ronda:
16 grupos de 4. Pasan 2.

Segunda Ronda:
8 grupos de 4. Pasan 2.

Tercera Ronda:
4 grupos de 4. Pasan 2.

Cuarta Ronda:
2 grupos de 4. Pasan 2.

Final: 1 grupo de 4.

MARIO KART DS

Máximo de Plazas: **72**

Reglas: Cada ronda está compuesta por una única carrera. El escenario será elegido por la organización de forma aleatoria y no podrá ser debatido. Se podrá elegir a cualquier personaje pero únicamente con el Kart "base".

Primera Ronda:
12 grupos de 6. Pasan 4.
Segunda Ronda:
6 grupos de 6. Pasan 4.
Tercera Ronda:
4 grupos de 6. Pasan 4.
Cuarta Ronda:
2 grupos de 8. Pasan 2.
Quinta Ronda:
1 grupo de 4. Pasan 2.

Final: 1 grupo de 2.



Mario Kart DS

Bases de los torneos

Importante: La hora de comienzo de los torneos es orientativa. La organización se reserva el derecho a modificar tal hora, sin previo aviso, así como las bases si fuera necesaria.

PRINCE OF TENNIS

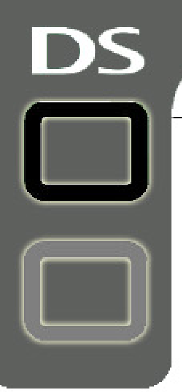
Máximo de Plazas: **32**
Reglas: Los partidos en las 3 primeras rondas son al mejor de 3 juegos. Se podrá elegir cualquier personaje y entrenador de los que son seleccionables por defecto al principio del juego. El tipo de pista será acordado por ambos jugadores o en caso de discrepancia tierra batida (Clay). Los partidos de semifinales serán a un set de 6 juegos.

La final será a 3 sets de 6 juegos.

Primera Ronda:
16 partidos 1 contra 1. Pasan 16.
Segunda Ronda:
8 partidos 1 contra 1. Pasan 8.
Tercera Ronda:
4 partidos 1 contra 1. Pasan 4
Cuarta Ronda: Semifinal. Pasan 2

Final: 1 contra 1. / Tercer y cuarto puesto.





TORNEOS NINTENDO DS



DragonBall Z SSW2

DBZ SUPERSONIC WARRIORS 2

Máximo de Plazas: **64**
Reglas: Podrá elegirse cualquier personaje o personaje de apoyo de cuantos son seleccionables por defecto hasta unos máximos DP iguales a los que vienen por defecto. La pantalla será siempre elegida aleatóriamente. Se desactivará el límite de tiempo de modo que ganará el primer jugador que acabe con todos los personajes de su oponente.

Primera Ronda:
32 combates. Pasan 32
Segunda Ronda:
16 combates. Pasan 16
Tercera Ronda:
8 combates. Pasan 8
Cuarta Ronda:
4 partidas. Pasan 4
Quinta ronda:
2 partidas. Pasan 2
Final: 1 contra 1 / 3er y 4o puesto.

OUENDAN

Máximo de Plazas: **32**
Reglas: Se jugará una canción en el modo versus (uno contra uno) y pasará el jugador que consiga más puntos. Las partidas se jugarán en modo Hard (no insane) con las siguientes canciones: En la primera ronda, El chaval de las gafas que tiene el examen. En la segunda ronda, el alfarero. En la tercera ronda, el violinista griposo. En la cuarta ronda, los policías y en la final, Ready Steady Go.

Primera Ronda:
16 partidas, pasan 16
Segunda Ronda:
8 partidas, pasan 8
Tercera Ronda:
4 partidas, pasan 4
Cuarta Ronda:
2 partidas pasan 2

Final: 1 contra 1 / 3er y 4o puesto

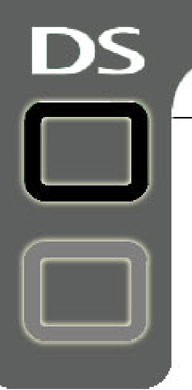

Osu Tatakae Ouendan

PREMIOS

En todos los torneos de juegos de Nintendo DS, los jugadores se disputarán...

1º- Un juego de Nintendo DS
2º- Una camiseta de Atari y un poster de DragonBall Z

Además, sólo por participar en los torneos también optarás a premios, porque repartiremos juegos, posters y camisetas entre todos los asistentes.



TORNEOS GAMECUBE

Horario de los torneos: GAMECUBE

Viernes 31:
15:00 - Smash Bross Melee
17:00 - Beach Spikers

Sábado 1:
12:00 - Mario Smash Football (equipos)
17:00 - Naruto 4 (2 vs 2)

Domingo 2:
12:00 - Naruto 4
17:00 - Mario Smash Football

Smash Bross Melee.

Se juegan en grupos de 4 personas. Los 2 primeros clasifican para la 2º fase. El tiempo del combate son 5 minutos. Todos los objetos son permitidos.
Prohibido bugs, glitches o fallos del juego. En cada partida habrá un árbitro. Entre los participantes eliminados en 1º Fase se sorteará 1 juego de GC.

1º Puesto - "1 Juego Game Cube"
2ºPuesto - "Un póster, una camiseta y un Lote de Manga (5 unidades)"

Beach Spikers.

Se juegan en equipos de 2 contra 2. A un solo SET "10 puntos". En eliminación Directa.
Entre todos los participantes se sorteará un Lote de Manga. (5 Unidades) .

1º Puesto - Equipo Ganador - Un juego de Cube y un póster para cada uno.
2º Puesto - Equipo Finalista - Una camiseta, un póster.



Mario Smash Football (por equipos)

Se juega en equipos de 2 contra 2, distribuidos en grupos de 4 equipos. El equipo ganador acumula 3 puntos y el equipo perdedor 1 punto.
Los 2 primeros de cada grupo, clasifican para una eliminatoria directa.

1º Puesto Un juego Game Cube, camiseta, póster e invitación para Torneo Individual del Domingo para cada miembro del equipo.
2º Puesto Un balón de Fútbol, camiseta, póster e invitación para Torneo Individual del Domingo para cada miembro del equipo.

Entre los equipos no clasificados, se sorteará 1 Lote de Manga.(5 unidades)

Naruto 4 (2 vs 2)

Sistema de 2 jugadores contra 2 jugadores. Tiempo por ronda 99 segundos. Personaje NO PERMITIDO "Naruto KYUBI"
Eliminatoria Directa.

1º Puesto Juego Game Cube, camiseta, póster e invitación para Torneo Individual Domingo para cada miembro del equipo.
2º Puesto Camiseta, póster, DVD anime e invitación para Torneo Individual Domingo para cada miembro del equipo.

Entre todas los equipos se sorteará 5 DVDS Anime.

Naruto 4 (Individual)

Sistema 1 jugador contra 1 jugador. Cada jugador elegirá 3 personajes. Tiempo por ronda 99 segundos. NO PERMITIDO "Naruto KYUBI".
Eliminatoria Directa.

1º Puesto Juego Game Cube, camiseta, póster y Lote Mangas.
2º Puesto Camiseta, póster y DVD anime.

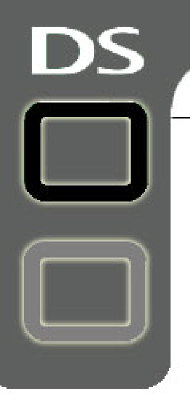
Entre todos los participantes se sorteará 2 juegos Game Cube.

Mario Smash Football (Individual).

El mismo reglamento del Sábado, pero individual.

1º Puesto Un juego Game Cube + Articulo Nintendo Exclusivo.
2º Puesto Un balón de Fútbol, camiseta y póster.

Entre los equipos no clasificados, se sorteará 1 Lote de Manga.(5 unidades)



LOCALIZACIÓN







NOTA: Si se diera el caso de una amplia demanda por algún determinado torneo, la organización podrá considerar la ampliación de plazas siempre que los horarios lo permitan.
Cualquier comportamiento antideportivo por parte de un participante podrá ser denunciado a la organización que podrá descalificar en el acto al sujeto en cuestión.

El precio de inscripción para todos los torneos es de 1€ para los individuales y de 2€ para el de equipos (cada miembro 1€).

El Expomanga está situado en el Pabellón de la Pipa, en el recinto ferial Casa de Campo.
Para llegar al recinto tenéis tres formas:

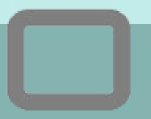
TRANSPORTE PRIVADO:
*** M-30 salida A-V Badajoz (sentido Norte salida 17 Casa de Campo / sentido Sur salida Avda. de Portugal)**
*** M-40 salida A-V Madrid. Paseo de Extremadura Dispone de más de 4.000 plazas de aparcamiento.**

METRO
*** Línea 6. Estación Alto de Extremadura**
*** Línea 10. Estación Lago**

AUTOBUSES
*** Línea 31.Salida Plaza Mayor**
*** Línea 33.Salida Príncipe Pio**
*** Línea 36.Salida Atocha**
*** Línea 39.Salida Ópera**
*** Línea 65.Salida Plaza Jacinto Benavente**

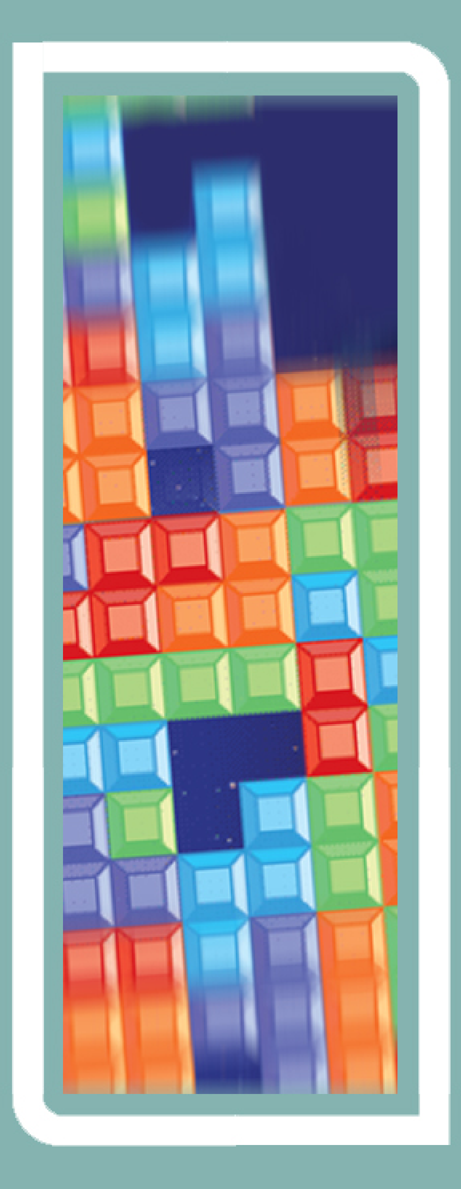




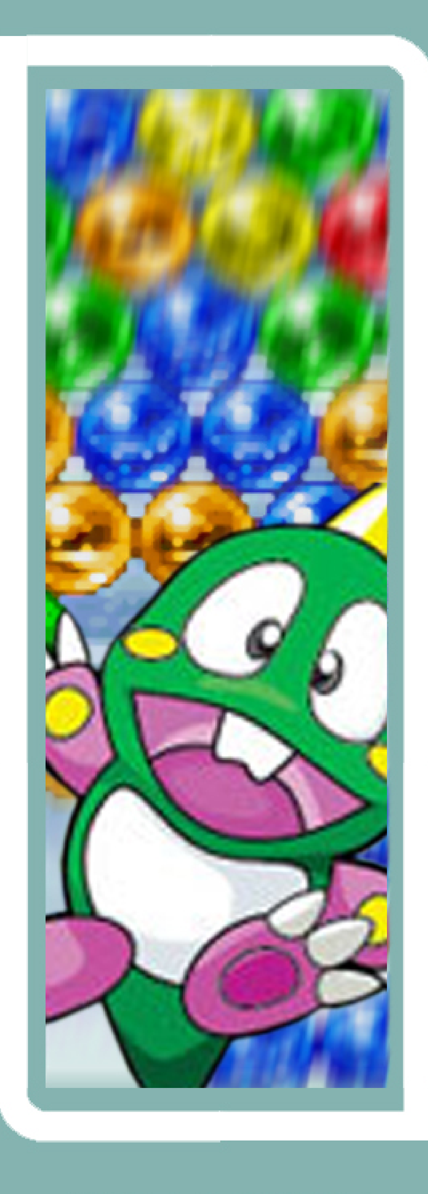


ÍNDICE DE PREVIEWS

este mes ...









TETRIS DS

Regresa el clásico con un gran regalo en forma de diversion multijugador

AGE OF EMPIRES: THE AGE OF KINGS

El más aclamado juego de estrategia ahora en DS.

BUST A MOVE

Otro clásico más para tu portatil.
¿Cuantas burbujas podras encadenar?

>> >> >>

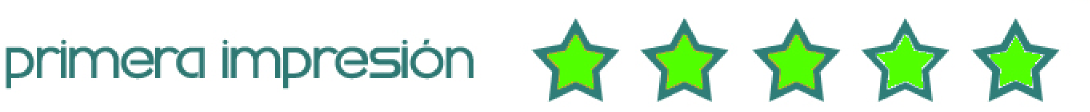
DS preview

TETRIS DS



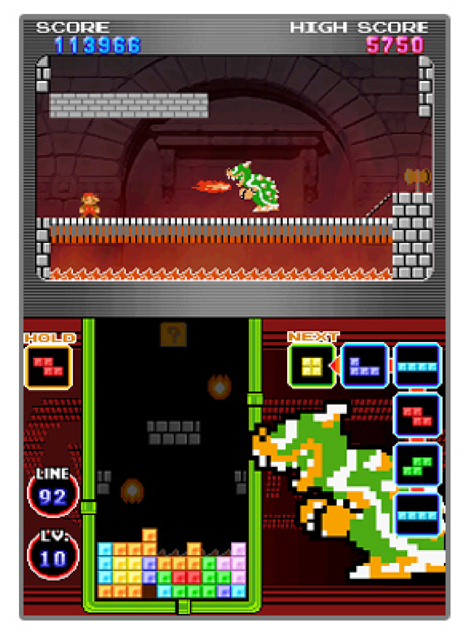
Título: TETRIS DS
Género: Puzzle
Desarrolladora: Nintendo
Distribuidora: Nintendo
Jugadores: 1 - 10
Lanzamiento: 21 de Abril





Una de las claves del éxito de Game Boy hace casi 20 años fue un cartucho que a primera vista pasaba desapercibido. Unos bloques denominados "Tetriminos", que caían irremisiblemente en el área de juego y que una vez unidos en líneas desaparecían, bastaron para crear una de las fórmulas más adictivas de la historia. Se trataba de "Tetris", el primer bombazo portátil de Nintendo. Ahora es el turno de DS para coger el testigo de la última versión aparecida en Game Boy Color y demostrarnos, no sólo que los clásicos nunca mueren, sino que hay juegos que siempre estarán en forma y listos para arrasar en ventas en medio mundo.

Pero el nuevo "Tetris DS" no es ni mucho menos un simple refrito de aquel cartucho con melodías de aire ruso con el que muchos de nosotros pasamos buena parte de nuestra más tierna infancia. Más bien todo lo contrario.





El título incluye 6 modos de juego independientes, tomando cada uno como referencia artística un juego clásico de Nintendo. Por poner algún ejemplo, jugando al modo "Classic" podremos ver a Super Mario completar algunos niveles muy familiares en la pantalla superior mientras nosotros nos ocupamos de los bloques y así con otras sagas como "Metroid" o "Zelda" en los otros modos.

Lejos de ser un mero añadido, los 5 modos de juego que acompañan al juego que ya conocemos de sobra suponen por sí mismos una excepcional experiencia jugable. Cabe destacar el modo "Mission" en el que tendremos que completar diferentes objetivos tales como eliminar 3 líneas de una vez, sobrevivir sin poder rotar las piezas, etc. mientras jugamos contra el reloj o el modo "Puzzle" que al más puro estilo "Polarium" incluye 100 desafíos para darle al coco.

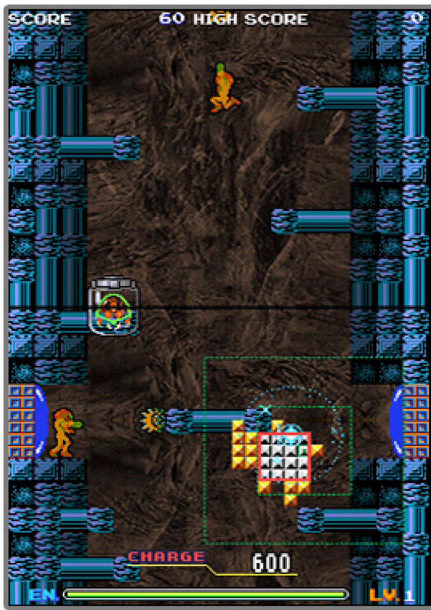
>>

TETRIS DS

La otra gran novedad respecto al original es el muy mejorado sistema de juego multijugador. Con "Tetris DS" podremos desafiar hasta a 9 amigos con un solo cartucho y la interacción entre los jugadores irá un paso más allá de enviar los bloques que nos quitemos de encima a nuestros adversarios con la inclusión de algunos objetos que conocemos de sobra gracias a "Mario Kart", como el relámpago o la estrella, que sin duda pondrán las cosas más interesantes. Por si esto fuera poco, el título soportará el juego online mediante la conexión Wi-Fi de Nintendo para enfrentarnos contra otros 3 jugadores de cualquier parte del mundo.

Nintendo ha hecho los deberes actualizando un clásico imprescindible para cualquier jugador de portátiles y los resultados son realmente prometedores. Muy pronto podremos disfrutar en Europa de lo que muy posiblemente será el mejor Tetris jamás creado.

Peder









preview

BUST A MOVE DS

ficha

Título: Bust a Move DS
Género: Puzzles
Desarrolladora: Majesco
Distribuidor: NINTENDO
Número de Jugadores: 4
Lanzamiento: Ya disponible



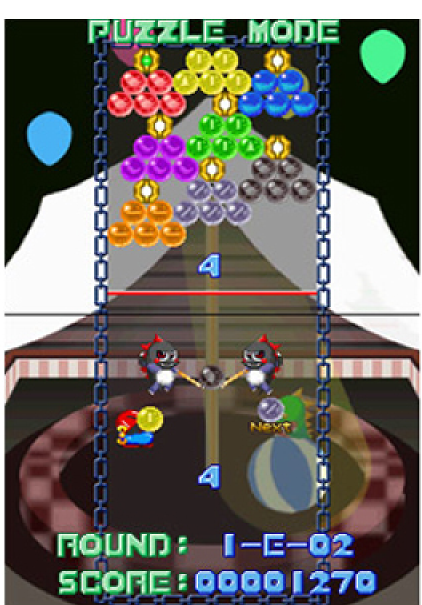
primera impresión



El clásico de recreativa "Bust-a-Move" aterriza en Nintendo DS dispuesto a sacarle todo el partido a la pantalla táctil de nuestra portátil.

El adictivo puzzle subproducto de "Bubble Bobble", que también ha tenido una discreta aparición en DS, regresa con el mismo sistema de juego que ha caracterizado sus muchas entregas. El jugador tendrá el control absoluto de una especie de cañón con el que disparar las burbujas de colores hacia arriba para agruparlas y hacerlas desaparecer. Sin embargo, esta vez nuestra tarea será mucho más intuitiva, ya que podremos utilizar el stylus para cambiar la inclinación del cañón así como la fuerza con la que lanzamos las pompas con un estilo similar al de un tirachinas muy parecido a lo que pudimos ver en uno de los minijuegos de la versión portátil de "Mario 64".





Además del modo arcade de toda la vida en el que lo que primará será nuestra supervivencia frente a una dificultad creciente con el tiempo, "Bust-a-Move DS" incluirá un modo de juego con más de 500 puzzles que supondrán un reto considerable y que sin duda ayudarán a darle variedad al título de Taito. Por si esto fuera poco, el cartucho incorporará un modo batalla para hasta 5 jugadores con el que medir nuestras habilidades contra los amigos.

Todo un clásico que vuelve con el aspecto de siempre y con nuevas opciones jugables además de un mejorado multijugador. Afina la puntería y piensa deprisa, es Bust-a-Move.

Peder



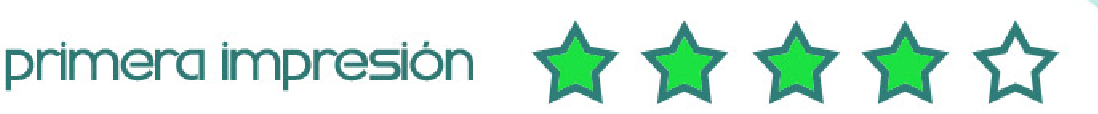
preview

AGE OF EMPIRES
THE AGE OF KINGS

ficha



Título: AGE OF EMPIRES: THE AGE...
Género: ESTRATEGIA
Desarrolladora: BACKBONE
Distribuidor: MAJESCO
Número de Jugadores: 1-4
Lanzamiento: 2006



Hace ya algún tiempo que se anunció la creación de un Age Of Empires para Nintendo DS. Gran parte de los seguidores se echaron las manos a la cabeza cuando se anunció que el título de estrategia en tiempo real por excelencia, iba a transformarse en un juego de estrategia por turnos.
Pues bien, ya podéis volver a bajar las manos, porque su salida está más cerca y las críticas en los medios estadounidenses no pueden ser más favorables. 'Age Of Empires: The Age Of Kings' consigue trasladar toda la magia del título de ordenador a nuestra pequeña portátil.

Un control adaptado a la pantalla táctil, cinco civilizaciones y un sinfín de unidades, edificios y mapas hacen de este juego uno de los referentes en cuanto a estrategia en DS, quedando muy cerca del genial 'Advance Wars: Dual Strike'.





El juego presenta unos gráficos coloristas y muy trabajados en la pantalla inferior, aunque las secuencias de batallas de la superior resulten a veces un poco sosas. La música y los efectos de sonido están directamente sacados de la versión de ordenador, con lo que la calidad está asegurada. Si a esto le añadimos una cuidada presentación, diversos modos de juego y un multijugador de hasta 4 personas en modo multi-tarjeta, el resultado no podría ser mejor.

El juego acaba de salir en Estados Unidos, y aunque no se conoce fecha para Europa, estate atento y no te quedes sin él.

Chava





¿CÓMO PUNTUAMOS?

PLINTER CELL
CHAOS THEORY

análisis

GRÁFICOS	7
SONIDO	7
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	6
TOTAL	7,5

-Buen control.
-Efectiva utilización de las caracteristicas de la DS.
-Genial gestión de luces y sombras.

-El FrameRate si vas con la vision nocturna o térmica
-Algunos fallos graficos (Aunque de escasa importancia).

En DSMagazine os ofrecemos toda la información que tenemos y te la mostramos al comienzo de cada review en una sencilla ficha técnica, así sabrás a simple vista los datos más importantes del juego que estamos analizando.

Para puntuar valoramos ...
- Gráficos: Nos orientamos tanto en el aspecto grafico del juego como en su fluidez y fialdad al contexto del juego.
- Sonido: Comprobamos la calidad de sonido tanto en musicas como en efectos sonoros.
- Jugabilidad: Ponemos a prueba el control y comprobamos lo adictito que es el juego.
- Duración: Analizamos tanto la duración como si se incluyen modos de juego que alarguen la vida del juego.

Orientándonos en la clasificación de los diversos apartados y en los aspectos mas destacados realizamos una puntuación global. La puntuación global no tiene porque ser la media aritmética.

Ademas os comentamos brevemente los aspectos mas y menos destacados de cada juego.

La calidad de cada juego:

1, 2 ó 3 Puntos
Ni lo toques. Si alguien te lo quiere vender, ¡evítalo!. Ni en tus peores pesadillas encontraras algo así.

4 ó 5 Puntos
No es que no sea bueno, tiene buenas intenciones pero no las sabe transmitir.

6 Puntos
Buenas ideas, gráficos aceptables y un aspecto bastante bueno que no defraudará en conjunto aunque no destacara como el mejor de su genero.

7 Puntos
No te lo pienses demasiado, estás ante un juego que cumple bien su cometido, no es que sea un juego excelente pero te gustará.

8 Puntos:
Grandes dosis de diversión que te harán disfrutar como nunca. Pocos alcanzaran esta nota, y si lo hacen es por algo.

9 ó 10 Puntos:
Roza la perfección en todos los apartados, ofrecerá lo más innovador del momento, en definitiva, lo mejor del genero.



review

ficha técnica



Compañía: Capcom
Desarrollador: Capcom
Tipo de juego: Survival Horror
Idiomas: ES/PT/IT
Jugadores: 1 - 4
Multijugador: Multitarjeta

Precio: 39.95€
A la venta: 31/3/2006

PANTALLA GPS



En la pantalla superior visualizaremos el mapa, munición y estado de salud.



En la inferior controlaremos al personaje.

RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE

Parece que fue ayer cuando Capcom nos hizo estremecernos con un videojuego que terminaría convirtiéndose en el primer capítulo de una de sus factorías más famosas, y sin embargo ya han pasado diez años. Con motivo de este acontecimiento se ha llevado a cabo la enésima reedición de este clásico que ha pasado ya por seis plataformas diferentes. Con toda la esencia del original, vuelve el terror con mayúsculas; vuelve Resident Evil.

Para los que todavía no sepan de que va el juego (¿dónde habéis estado los últimos diez años?) estamos ante una aventura en tercera persona que nos sitúa en una lúgubre mansión infestada de zombis, amén de otras criaturas que parecen salidas de la más terrible da las pesadillas. El éxito del juego radicaba en transmitir la sensación de temor y agobio más allá del propio juego, mediante el uso de cámaras claustrofóbicas, pocas oportunidades para guardar los progresos, munición y vida administradas con cuentagotas y sustos en el momento que menos los esperas. Esto conseguía que el jugador se sintiera tan agobiado por la situación como el personaje al que controlaba.

Para avanzar, además de sobrevivir, había que explorar al completo la mansión y sus





RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE





aledaños, resolviendo acertijos y superando minijuegos para conseguir las llaves que nos daban acceso a otro puñado de pasillos y habitaciones, donde a su vez había que repetir el proceso para encontrar nuevas llaves y así sucesivamente. Quizás éste sea uno de los aspectos más criticados del juego, ya que tendremos que recorrer el mapa innumerables veces. Cada vez que encontremos una nueva llave tocará revisar todas las puertas que anteriormente estaban cerradas, y esto implica pasar demasiadas veces por los mismos sitios.

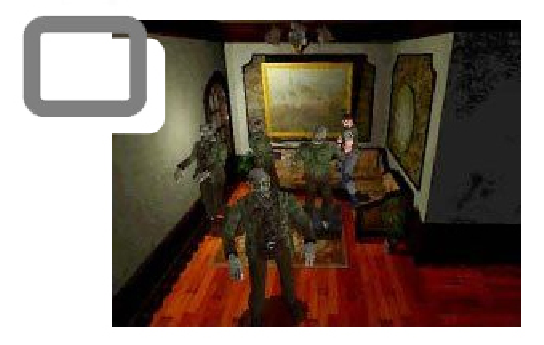
Pero muchos años han pasado y un lavado de cara se hacía necesario para mantener el interés de quienes ya habían probado el juego, así que Capcom se ha encargado de introducir algunas mejoras en el cartucho, de entre las cuales destaca el modo Rebirth. En este modo jugaremos la historia original con cualquiera de los dos personajes disponibles, pero encontraremos algunos cambios de guión, un nuevo orden en el que recorrer el caserón y puzzles y minijuegos táctiles. Además, en determinadas estancias la cámara pasará a primera persona y tendremos que deshacernos a golpe de cuchillo de unos cuantos muertos vivientes, utilizando como herramienta la pantalla táctil y el micrófono. Una novedad ésta, que pasará a ser un modo de juego independiente tras completar la aventura por primera vez.

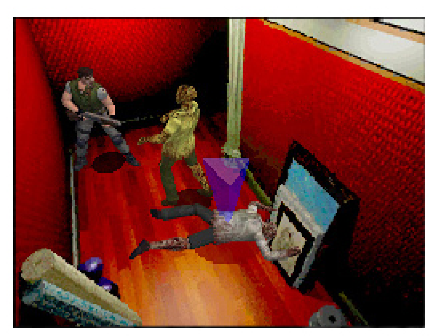
La otra novedad destacable es el multijugador en el que tendremos que cooperar o competir contra otros tres amigos para alcanzar la salida de la mansión. En esta modalidad nuestros compañeros aparecen representados mediante iconos (para no entorpecer nuestra visión) y sus acciones se verán reflejadas en nuestra pantalla, como ayudas u obstáculos dependiendo del modo en el que





RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE







juguemos. Sin duda es una opción tan divertida como breve, ya que sólo podremos jugar en tres mapas que se hacen muy cortos.

El apartado gráfico es un calco del original, y pese a haber sido excelente en su día, se podría haber remozado para la ocasión, sobre todo después de ver el impresionante trabajo que se hizo para su conversión a GameCube. Los escenarios son prerrenderizaciones con el grado de detalle justito, en donde se integran modelos 3D bastante decentes. Cabe destacar que se han mantenido todos los videos del original (en su versión censurada) aunque por limitaciones de espacio algunos no se reproducen a pantalla completa.

La casi inexistente música mantiene el suspense con suaves pero perturbadoras melodías interrumpidas por sobresaltos repentinos que crearán una sensación continua de angustia e intranquilidad. En cuanto al sonido FX, es de la mejor calidad, tanto gruñidos como sonidos de pisadas o los disparos de las armas nos meterán de lleno en la acción. Lástima que con un apartado sonoro tan conseguido el doblaje de las secuencias animadas haya sido realizado por pésimos actores.

El control del juego ha mejorado muchísimo desde el original. Ahora se han añadido nuevos movimientos que facilitan y agilizan el juego, como la media vuelta instantánea proveniente de Resident Evil 3, o la recarga del arma 'in game' y la tecla de acceso directo al cuchillo, de Resident Evil 4.





RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE



Además, en la pantalla superior contamos en todo momento con el mapa de la mansión, que también nos servirá de indicador de salud según el color por el que esté rodeado. Con esto, los accesos al menú se limitan sólo al uso de items, y eso se agradece mucho.

Por último, hay que decir que la duración del juego no es nada del otro mundo. A un jugador experimentado puede llevarle menos de cuatro horas completar el modo historia, aunque es recomendable pasárselo al menos una vez con cada personaje, ya que el juego cambia sustancialmente. Además, las diferencias entre el modo Classic y el Rebirth pueden llegar a ser suficientes como para que nos planteemos el volver a recorrer el modo principal por lo menos una vez más. El Multiplayer y el modo Master of Knife añaden variedad, pero su corta duración impide que sean considerados como una opción para alargar la vida del juego.

En resumen, este juego es indispensable para todo aquel que nunca haya disfrutado de ninguna de las anteriores versiones. El resto tendrán que pensar si las novedades aportadas (además de la posibilidad de jugar en cualquier lugar) les resultan suficientes como para rejugar de nuevo este auténtico clásico del mundo de los videojuegos.





análisis

GRÁFICOS	7.5
SONIDO	8.5
JUGABILIDAD	6.5
DURACIÓN	6

TOTAL 7.5

-Mantiene el modo clásico intacto.
-Los nuevos modos de juego.

-De nuevo la misma historia.
-Resulta algo corto.



DS review

ANIMAL CROSSING
WILD WORLD

ficha técnica



Compañía: NINTENDO
Desarrollador: NINTENDO
Tipo de juego: SIMULADOR
Idiomas: ES
Jugadores: 1 - 4
Multijugador: Multicartucho Wifi
Precio: 39.95€
A la venta: 31/03/2006



Abre los ojos. Montado en un coche, el conductor comienza a interrogarte. Él será el primero en saber que te mudas a una nueva ciudad, repleta de gente nueva, y muchos amigos ansiosos de hacer nuevas amistades. Es éste el comienzo de Animal Crossing: Wild World, uno de los juegos más esperados de este año por muchos de los que disfrutan del mundo del videojuego.



La jugabilidad que llevó a lo más alto a su anterior entrega permanece intacta en este juego, siendo Animal Crossing: Wild Word mucho más que una simple adaptación a la portátil de Nintendo.

Nuevos vecinos te esperan cargados de tareas que entregarte, cartas que enviarte, ciudades que mostrarte y mucho más. El conjunto que nos ofrece la sensación de vida real, pero la necesidad de llevar a cabo misiones para evolucionar en el juego, nos trae como resultado una experiencia única apta para todo tipo de jugadores.

Todo esto sin dejar de lado el apartado técnico: reluciente en todos los sentidos. Pero eso no es todo, uno de los principales atractivos de este título es que es capaz de aprovechar incluso la capacidad hasta ahora más oculta de Nintendo DS: la conexión WiFi. Podrás invitar a un máximo de 3 amigos de cualquier lugar del mundo, y jugar en el mismo pueblo en tiempo real.



CONTROLA TU MUNDO



Generalmente jugarás abajo, mientras que arriba sólo verás el cielo...



...aunque podrás utilizar la táctil para chatear, diseñar ropa y un sinfín de cosas más.



ANIMAL CROSSING
WILD WORLD

Deja que te feliciten en tu cumpleaños o que te manden cartas de amor en San Valentín; pues, la vida en el juego pasa al tiempo que la vida real. Un juego al que se le puede sacar mucho jugo -teniendo en cuenta la gran cantidad de objetos, trajes, elementos decorativos, etc. de los que dispone el título, se hace muy difícil pensar en un final de éste-, y más teniendo en cuenta su capacidad multi-jugador.

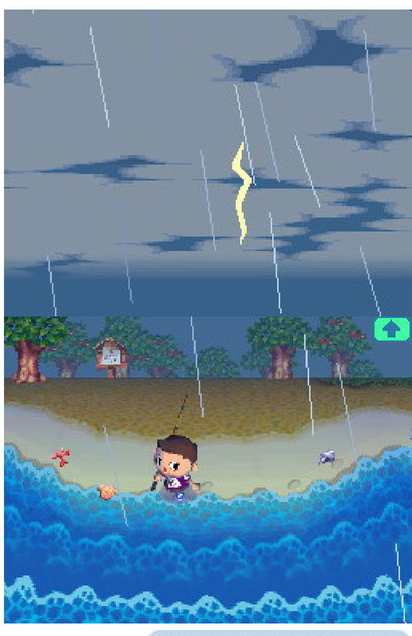


Gracias a la pantalla táctil que nos ofrece Nintendo DS, podemos desplazar nuestro personaje más fácilmente, o hacer otras actividades tales como escribir cartas de una forma mucho más cómoda a la que lo hacíamos en GameCube. Cuando llegue la hora de dibujar, nos resultará evidentemente más fácil que en la primera entrega, así como excavar en determinados sitios, plantar semillas o coger frutos de un árbol, por ejemplo. Del mismo modo, ahora será mucho más fácil manejar nuestro inventario de objetos, vestir a nuestro personaje y demás acciones derivadas.

Y siguiendo con el tema de la ropa, ahora podremos vestir a nuestros protagonistas con diversos gorros, gafas, etc., dando así un toque mucho más personalizable al título. Pero por si alguno de vosotros prefiere utilizar un control más "tradicional", siempre queda la opción de hacerlo con el stick, por lo que no se debe descartar esta posibilidad de este genial juego.

Sea de día o de noche, haga frío o calor, llueva o nieve, siempre habrá algo que hacer en la ciudad. Podrás llevar a cabo gran cantidad de encargos, o dedicarte a tus propias tareas -nunca debes olvidarte de que también mereces tiempo de ocio-. Observa como actividades que nunca has hecho, tales como pescar o cazar bichos, ¡se convierten ahora en una de tus principales aficiones en el juego!, pues Animal Crossing es de los títulos que enganchan desde la primera vez que se prueba, y si te gustó la entrega de GameCube, este título deberá estar en tu lista de compras sin falta.





Llueva o nieve, siempre está bien salir a pescar un poco.

Y si no te gusta tu ropa... ¡diséñala tú mismo!



Como punto negativo podemos mencionar la omisión de los minijuegos de NES habidos en GameCube, que no aparecen en esta nueva entrega, un fallo quizá por parte de Nintendo, que posiblemente se salve gracias a la gran cantidad de novedades incluidas.



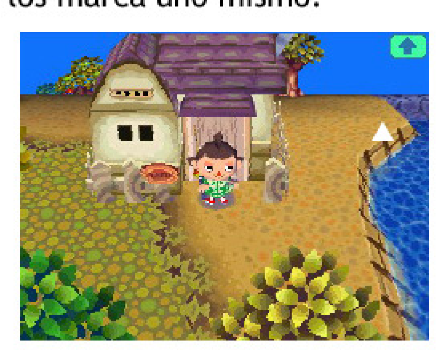
ANIMAL CROSSING
WILD WORLD

Pero lo que Nintendo pretende con este título, es quitarse una “espinita clavada” que quedó en el juego de GameCube. Esto es, un buen multijugador, capaz de hacer convivir a varios jugadores en un mismo pueblo en tiempo real; una gran experiencia hasta ahora únicamente ofrecida por Animal Crossing: Wild World.

En cuanto al apartado técnico este original título no se queda corto: gracias a la técnica del “rolling log”, Animal Crossing presenta un fabuloso lavado de cara en cuanto al entorno que exploramos. Esta técnica consiste en dar un efecto de horizonte al final del paisaje, de modo que al movernos, los elementos aparecen o desaparecen al final del escenario, creando así una estupenda sensación de profundidad mediante la cual podemos observar con mayor detalle los elementos del entorno, al tener así mayor tamaño. Mientras esto transcurre a la vez que el resto de la historia en la pantalla táctil, en la superior disfrutamos de un cielo que da sin duda un aspecto y una ambientación mucho más realista a la ciudad.
Esto es también un punto positivo de cara a la jugabilidad, pues podemos editar las constelaciones que se muestran simplemente mediante uniones de estrellas con el stylus, todo un detalle.

En este elemento, el cielo, quedan muchas sorpresas por descubrir: fuegos artificiales o fenómenos naturales, incluso llegando a ver eclipses en alguna ocasión... La música siempre será la misma en el pueblo y una determinada melodía sonará cuando entremos a un edificio u otro o nos encontremos en una situación concreta.

Contando con infinidad de posibilidades y formas de las que desarrollar el juego, tenemos un título con una increíble jugabilidad que se expande mucho más por el medio multijugador; haciendo que de este modo no cuente con un final. Además disfrutaremos de gran cantidad de amenas conversaciones con los demás personajes, que usan un lenguaje totalmente “de calle”. Así que si lo que nos preocupa es la duración del juego, no hay de que preocuparse; pues los límites los marca uno mismo.





En resúmen, Animal Crossing: Wild World es el título perfecto para los amantes de los simuladores de vida y un genial juego para todo aquel que lo pruebe.
Nintendo se ha ganado un éxito con la capacidad multijugador WiFi más que destacado, y es que, Animal Crossing no puede faltar en tu lista de juegos a partir del 31 de Marzo.

*wOw_*

análisis

GRÁFICOS	9
SONIDO	7,5
JUGABILIDAD	10
DURACIÓN	10
TOTAL	**9**

- El apartado multijugador
- Sus estupendos gráficos

- La omisión de los mini-juegos de NES



THE RUB RABBITS



Compañía: Sega
Desarrollador: Sonic Team
Tipo de juego: Minijuegos
Idiomas: Español
Jugadores: 1 - 4
Multijugador: DESCARGAz

Precio: 39.95€
A la venta: YA DISPONIBLE

SCROLL



En la mayoría de los minijuegos usaremos la pantalla superior a modo de scroll para saber lo que se avecina en la inferior.

De entre la primera hornada de títulos que aterrizaron en la Nintendo dos de ellos destacaban especialmente por su originalidad y el completo uso que hacían de las características únicas de la consola. Por supuesto estamos hablando de Wario Ware Touched! y Project Rub.

Mientras que el primero concentraba su atractivo en una frenética serie de minijuegos de apenas un par de segundos de duración, el título de Sega nos invitaba a completar unos retos con algo mas de "chicha" en varios niveles de dificultad, todo ello con la excusa de poder conquistar el corazón de una bella señorita.

Con esta misma mecánica y objetivo llega un año después a las tiendas The Rub Rabbits, dispuesto a repetir todas las virtudes y a eliminar los defectos de su antecesor. Casi medio centenar de minijuegos de lo mas variados tendremos que superar para conseguir seducir a nuestra media naranja; cosa que no será fácil, ya que incluso en el más sencillo de los tres niveles de dificultad desbloqueables pasaremos apuros para superar algunas pruebas. Esto es de agradecer, ya que uno de los aspectos más criticados de Project Rub fue su casi inexistente dificultad.

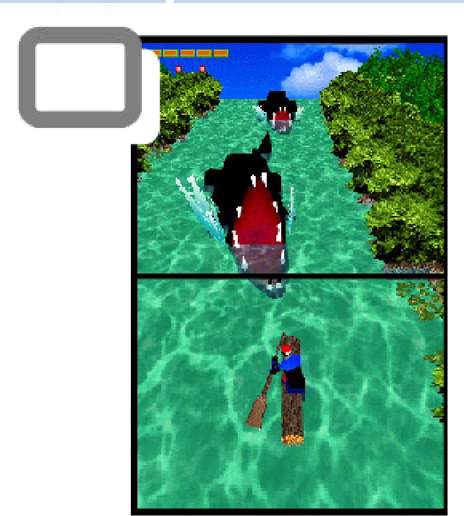
Además de este modo principal tendremos muchos más, tanto disponibles desde el comienzo como desbloqueables a medida de vayamos

media naranja; cosa que no será fácil, ya que incluso en el más sencillo de los tres niveles de dificultad desbloqueables pasaremos apuros para superar algunas pruebas. Esto es de agradecer, ya que uno de los aspectos más criticados de Project Rub fue su casi inexistente dificultad.





THE RUB RABBITS



Además de este modo principal tendremos muchos más, tanto disponibles desde el comienzo como desbloqueables a medida de vayamos completando el juego. De entre ellos destacan los nuevos minijuegos para hasta 4 jugadores por descarga DS y la original opción de medir la compatibilidad con nuestra

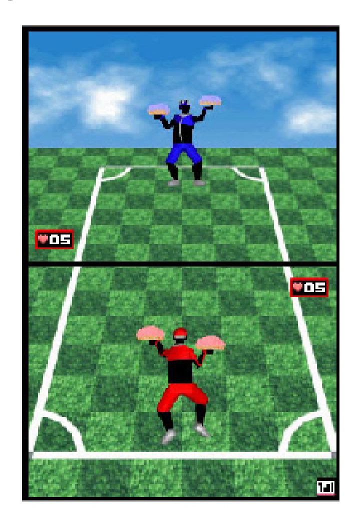


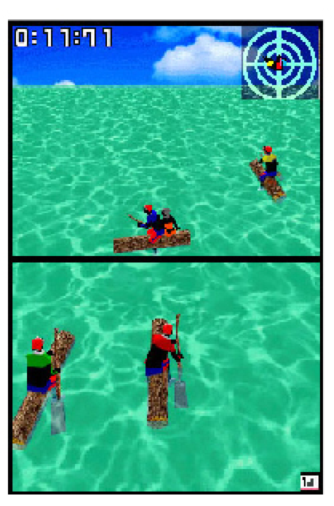
pareja, creando un bebe virtual que podremos hacer jugar con los de nuestros amigos vía WiFi.

Gráficamente volveremos a encontrar personajes "sombra", sin cara y de piel totalmente negra. Sin embargo esta carencia de detalle no es más que una manera de volver anónimos **a** los protagonistas para permitir que cada uno se sienta el galán y vea el rostro de su pareja ideal en la chica a conquistar, ya que por lo demás el apartado técnico es de lo mejor visto hasta ahora en la consola. Gráficos 3D en ambas pantallas, con modelados complejos y animaciones suaves y divertidas crean una delicia visual desde el momento en que introducimos la tarjeta de juego en la consola.



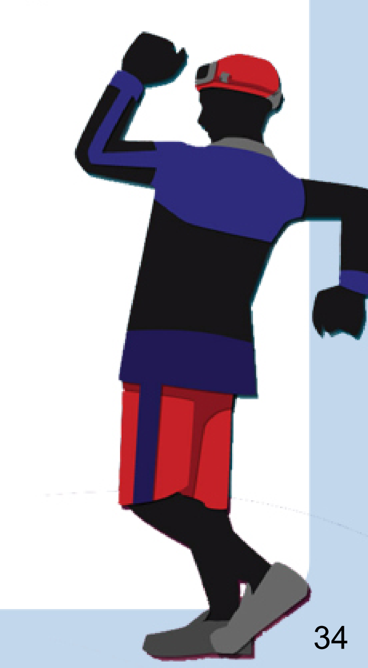
El **sonido** también conserva su toque de identidad incomparable, con melodías interpretadas "a capella" e hilarantes grititos como efectos sonoros. Lamentablemente, durante las pruebas la mayoría de las veces en lugar de temas originales encontraremos





música clásica o popular interpretada de esta peculiar manera que, sin estar mal del todo, no raya al mismo nivel que los temas originales compuestos para la ocasión.

The Rub Rabbits es otro de esos juegos con los que olvidas que tu consola tiene botones. Desde el primer menú el stylus se convierte en protagonista, solo eclipsando su uso el micrófono en algunas ocasiones. Frotar, tocar, acariciar, empujar, susurrar... todas estas acciones y muchas más son las que tendremos que utilizar para ir abriéndonos paso entre tanto y tan variado minijuego. Y la verdad, se agradece.



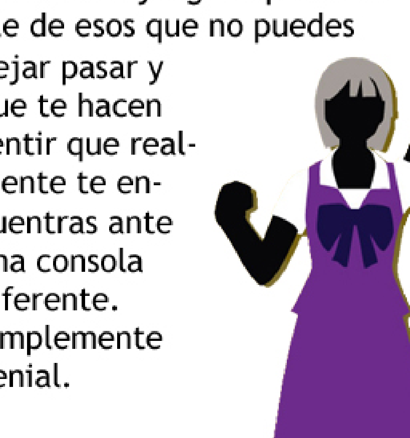


THE RUB RABBITS



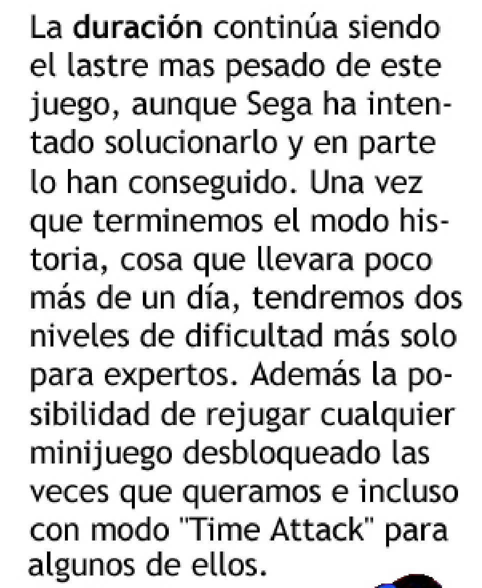
Pero la cosa no acaba en los minijuegos del modo historia. Además de los ya mencionados modos de hacer bebés y el multijugador en Descarga DS, contamos con la posibilidad de desbloquear muchos nuevos vestidos para nuestra pretendida e incluso crear nuestros propios diseños para ponerla bien guapa.

Como veis, Sega ha conseguido crear una secuela en toda regla, siguiendo las pautas que hicieron grande a la primera parte y mejorando aquellas que podían ser mejoradas. Otro juego imprescindible de esos que no puedes dejar pasar y que te hacen sentir que realmente te encuentras ante una consola diferente. Simplemente genial.



Locke

La **duración** continúa siendo el lastre mas pesado de este juego, aunque Sega ha intentado solucionarlo y en parte lo han conseguido. Una vez que terminemos el modo historia, cosa que llevara poco más de un día, tendremos dos niveles de dificultad más solo para expertos. Además la posibilidad de rejugar cualquier minijuego desbloqueado las veces que queramos e incluso con modo "Time Attack" para algunos de ellos. Finalmente, es posible desbloquear una mini-historia alternativa con unos protagonistas que no vamos a desvelar.





análisis

GRÁFICOS	8.5
SONIDO	7
JUGABILIDAD	10
DURACIÓN	7

TOTAL 8.5

-Muchos modos de juego
-Uso total del stylus y el micro.
-Multijugador en descarga.

-Algunas melodías.
-El modo principal es corti-to.



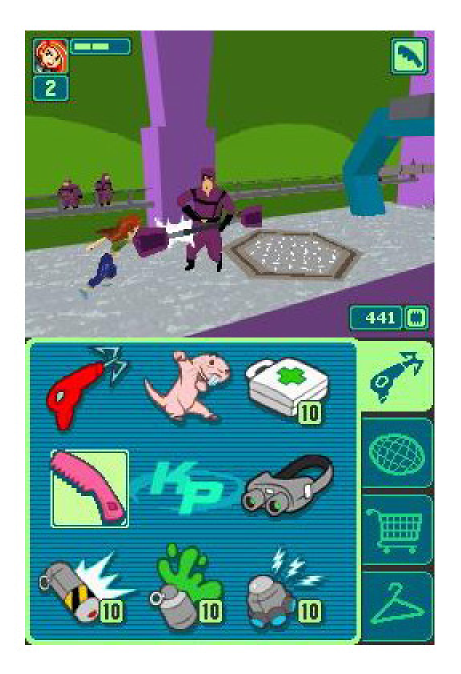
KIM POSSIBLE
KIMMUNICATOR

ficha técnica



Compañía: DISNEY INTERACTIVE
Desarrollador: BVG
Tipo de juego: ACCION
Idiomas: ES
Jugadores: 1
Multijugador:

Precio: 39.95€
A la venta: YA DISPONIBLE





Kim Possible es una serie de dibujos animados que está cosechando mucho éxito tanto en España como en Estados Unidos y ese éxito ha quedado plasmado en el nuevo videojuego para DS, Kimmunicator, de la mano de Buena Vista Games.

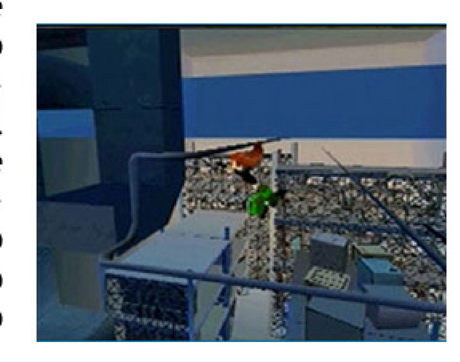
Esta vez Kim tendrá que derrotar a Draken y para ello contará con un arsenal de gadgets que nos facilitarán la tarea, desde un Arpón para agarrarnos a los techos hasta un cepillo para el pelo que nos servirá para abrir las puertas electrónicas.

El juego se desarrolla en dos dimensiones, a pesar de que todos los gráficos del juego (menos los fondos) sean polígonos 3D. La mecánica del juego es simple, tan simple que se hace aburrida, debemos ir avanzando derrotando los enemigos, recogiendo piezas eléctronicas y evitando que nos detecten los radares.

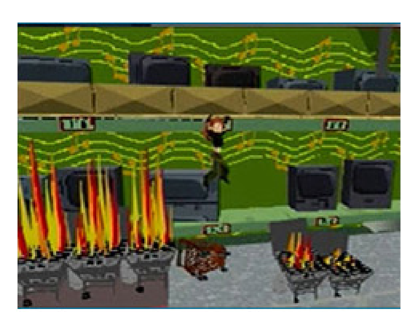
Lo único que quita algo de monotonía al juego son las fases con Rufus (el topo) y los pequeños minijuegos con el Stylus, aunque no son suficiente como para aguantar.

Gráficos

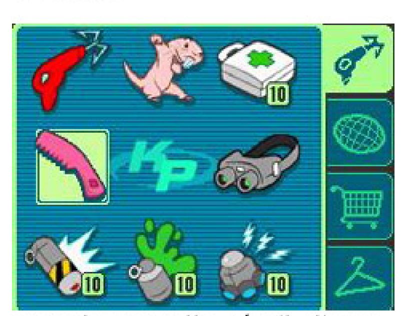
Tanto Kim, como los enemigos como los objetos del escenario están en unos buenos gráficos poligonales.
Además, los movimientos de Kim están muy bien relizados.



INVENTARIO



Arriba veremos el transcurso del juego



Y en la pantalla táctil dispondremos del inventario de Kim.



KIM POSSIBLE
KIMMUNICATOR

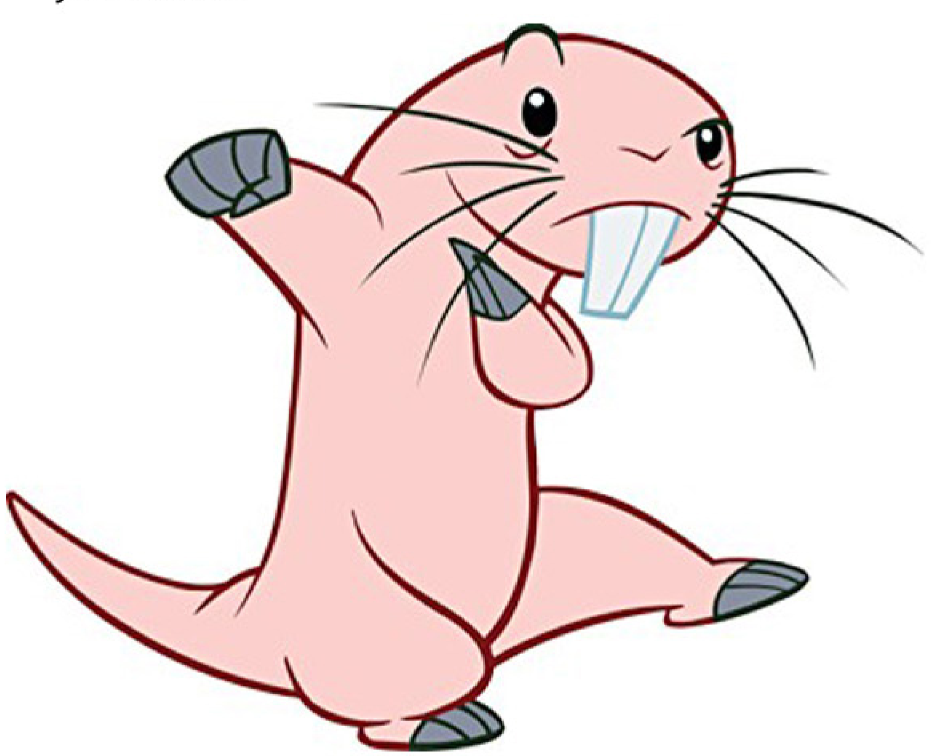


Sonido

La banda sonora no está mal del todo, es acorde con la serie. Pero se echa en falta un doblaje con las voces de la serie, porque lo que es voces no hay ni una...

Jugabilidad

El desarrollo del juego es muy repetitivo y cansino, casi no hay diferencias entre una fase y otra exceptuando alguna novedad entre fases y los jefes finales.



Duración

El juego tiene 15 fases y cada una te dura entre 3 y 5 minutos, así que hazte la idea. Además, no tiene ningún otro modo aparte del principal.

YaW

análisis

GRÁFICOS	7
SONIDO	6
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4
TOTAL	**5**

- Los gráficos en 3D

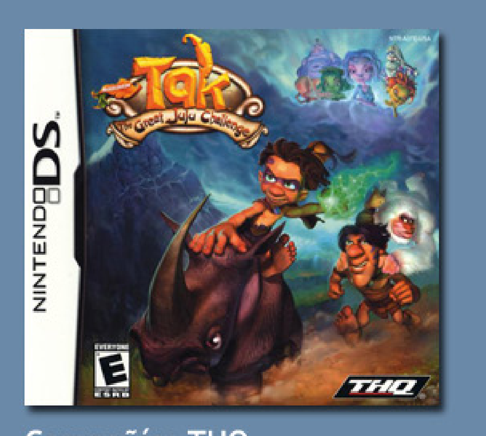
- Desarrollo del juego monótono
- Ningún modo de juego aparte del principal

TAK 3

THE GREAT JUJU CHALLENGE



ficha técnica



Compañía: THQ
Desarrollador: ALTRON
Tipo de juego: AVENTURA
Idiomas: IN
Jugadores: 1
Multijugador: -

Precio: 39.95€
A la venta: YA DISPONIBLE

Después de 2 entregas más o menos bien recibidas por el público, Tak y su amigo Lok vuelven con una nueva aventura: "The Great Juju Challenge", manteniendo todo el espíritu de las primeras entregas y potenciándolo al máximo debido a las capacidades que nos ofrece la DS.

Nuestros peculiares protagonistas se ven envueltos en una competición que se celebra cada 60 años para honrar a la diosa del reino: Juju. La historia del juego es excelente, los diferentes personajes que nos encontremos nos irán explicando lo que pasa con dialogos muy abundantes (aunque en inglés) y grandes dosis de humor.
La aventura se divide en dos partes que se irán sucediendo. La primera de ellas será el modo aventura propiamente dicho, es decir, es el modo en el que manejaremos a Tak por el escenario abriendo puertas, derrotando enemigos y recogiendo objetos.

La segunda parte es con la que más disfrutaremos, ya que hace gala de todas las funciones de nuestra DS, entre aventura y aventura debemos desarrollar unos divertidos minijuegos que normalmente usarán la táctil o el micro.

Aparte de los minijuegos, la táctil sirve para bien poco. Las únicas funciones disponibles en la aventura son la de mover la cámara libremente y la de intercambiar a nuestro jugador activo. Cada uno de ellos tiene sus habilidades carácteristicas que les diferencian. Tak puede atacar a distancia, nadar y petrificar a los enemigos.



▲ El juego hace gala de unos vistosos y coloristas gráficos

SELECCIONA A TU HEROE



La pantalla superior mostrará el desarrollo de la acción...



... y en la táctil podremos cambiar entre Tak y Lok, además de poder girar la cámara.



TAK 3
THE GREAT JUJU CHALLENGE

Por su parte, Lok puede trepar paredes con hiedras, realizar ataques poderosos e incluso hacerse invencible por unos segundos.

Durante los 15 niveles debemos ir realizando las misiones que nos encarguen en cada nivel, ya sean derrotar un cierto número de enemigos, acabar la fase en un tiempo o encontrar un determinado objeto. Por si se te hace corto el juego puedes practicar cada uno de los 10 minijuegos y también tendrás disponible un minijuego aparte al más puro estilo ZooKeeper.

Gráficos

El juego cuenta con un apartado gráfico explendido, superior a muchos de los juegos de DS. Veremos escenarios repletos de detalles y buenas texturas que nos harán gozar aún más del juego.





MINIJUEGOS



▲ *El más monótono de todos es el juego de conducción.*

Sopla a tu DS para hacer volar a Tak con su disfráz de pájaro. ▼





Tendrás que tocar la pantalla táctil para manejar la vagoneta. ▲

Sonido

La banda sonora también es muy buena, basada en temas tribales y que nos harán meternos dentro de cada nivel al máximo. La pena es que no hay voces dobladas, ni siquiera en inglés.

Duración

15 fases repletas de objetivos y 10 minijuegos en los que siempre podrás practicar. El juego se hace algo corto, pero puedes echar unas partidas alos minijuegos. Lástima que no incluya un modo multijugador.

YaW



análisis

GRÁFICOS	9
SONIDO	8
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	5
TOTAL	7,5

- El apartado gráfico
- Los divertidos minijuegos

- La falta de un modo multijugador
- Que está en inglés
- Corta duración



FIFA STREET 2



Compañía: Electronic Atrs
Desarrollador: Exient
Tipo de juego: Deportes
Idiomas: ES/ING/ALM
Jugadores: 1 - 2
Multijugador: Multicartucho

Precio: 44.95€
A la venta: YA DISPONIBLE



El fútbol más bestial llega ahora a Nintendo DS, y es que FIFA Street 2 nos trae a las estrellas de todo el globo a nuestra portátil. De un modo tan arcade como cualquiera de la saga "Street", este juego nos muestra la cara más espectacular del fútbol callejero de la mano de los galácticos más importantes de este deporte. Haz impresionantes regates y jugadas, y disfruta de un partido sin reglas; pues ahora eres tú quien debe conquistar la calle.

Recorriendo varios estadios alrededor de todo el mundo, demuestra que tu selección preferida es la que merece ganar; o si quieres, crea un jugador, maneja un equipo y llévalo a lo más alto convirtiéndolo en "el Rey de la calle". No dejes que te subestimen, y demuestra que sabes lo que es realmente el fútbol-espectáculo; pues a través de varias combinaciones de botones, conseguirás hacer inquietantes movimientos. Pero no tos. Pero no sólo con botones, en un apartado tan agradecido para Nintendo DS, Electronic Arts no se ha olvidado de la pantalla táctil, y ahora la podemos emplear en realizar determinadas acrobacias, pasar o tirar el balón, de manera que la experiencia resulta mucho más realista que usando el pad tradicional.

La mecánica del juego depende de cada partida, pero se puede fijar de modo que el triunfo dependa de ser el primero en llegar a un determinado número de goles o de atravesar la portería en más ocasiones en el tiempo fijado. A lo largo del partido, tendremos que recorrer el terreno de juego haciendo todo tipo de acrobacias y regates pulsando el botón que se nos indique; todo para esquivar a los tres jugadores que estarán dispuestos a robarnos el balón y tratar de superar al portero.

MÁS REALISMO



En la pantalla superior tendremos una vista del campo



En la inferior podrémos usar el stylus para realizar pases, acrobacias, regates...



FIFA STREET 2

No destaca por su apartado técnico, pero los gráficos no son malos. El título presenta un estilo 3D quizá no muy trabajado, pero en el que tampoco podemos fijarnos dado que la cámara que se usa a lo largo del juego nunca se acerca con detalle a las texturas de las figuras. Los terrenos de juego, poco variados (diez para ser exactos), son en su mayoría fondos planos con texturas de calidad media-baja. Tiene una interfaz bastante profesional en lo que al menú se refiere y además, como música de fondo, tendremos canciones de todo tipo, bastante buenas y adecuadas para el ambiente en el que se sitúa el juego.

Uno de los puntos bajos del juego es la jugabilidad pues, quizá disponga de una aceptable variedad de combos, pero lo peor de todo es que una vez probados no te queda más que repetirlos una y otra



más que repetirlos una y otra vez, con el único aliciente de poder hacer crecer las capacidades de tu propio jugador en el modo historia. Por esto mismo, la duración no queda del todo definida; simplemente se acabará cuando te aburras de pasar el balón y marcar. Esto posiblemente ocurra tarde -o no ocurra- para los amantes de este deporte, y quizá lleve pronto a la desesperación a cualquiera que no se interese en el tema. Aun así, siempre te quedará la posibilidad de retar a un amigo que posea el cartucho en un cara a cara y demostrar quien es el mejor o incluso quien ha creado el mejor equipo.

Si de cualquier modo lo que esperas recibir del juego es un título de fútbol propiamente dicho, éste no saciará tu sed de "liga", sin embargo, si lo que deseas es algo diferente, disfrutarás de esta modalidad más callejera y con menos reglas que el tradicional. ¿Estadio o plaza? ¡Tú decides!

wOw_



análisis

GRÁFICOS	7
SONIDO	6
JUGABILIDAD	6
DURACIÓN	5

TOTAL 5.5

- Vivir el fútbol callejero en primera persona.
- Los regates mediante la pantalla táctil.

- La nula variedad de la mecánica del juego a lo largo de éste.

TUS JUEGOS A UN SIMPLE CLIC

TODAS TUS COMPRAS DE NINTENDO DS EN LA TRIFUERZA.COM





EN TU CASA DISPONIBLES EN 24H













www.latrifuerza.com

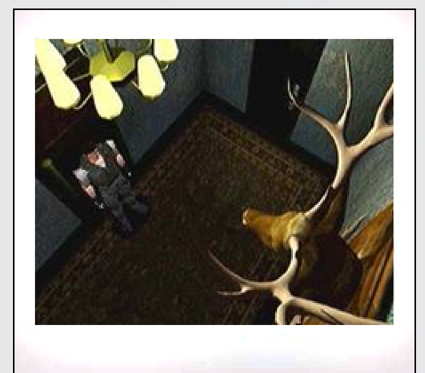
RESIDENT EVIL

Marzo de 1996

"Umbrella Corporation" tiene un poder enorme gracias a sus actividades en distintos campos. Su influencia crece a una velocidad cada vez mayor y algunos rumores apuntan a que en sus laboratorios secretos se está experimentando con armas biológicas... Nace "Biohazard" en Japón para Playstation de la mano de Capcom.



Extraños sucesos en los montes Arkley, próximos a la ciudad de Racoon ocurren cada vez con más frecuencia. Personas desaparecidas, brutales asesinatos... Una trama que oculta un mal mucho mayor. El gobierno envía a dos equipos de S.T. A.R.S para investigar la procedencia de los crímenes y neutralizar cualquier posible amenaza. Como miembro del equipo alfa, aterrizas en los montes para encontrarte rodeado por unos extraños monstruos. Los pocos supervivientes del ataque de las criaturas huyen para refugiarse en una antigua mansión, donde pensaban que estarían seguros...



"Resident Evil", nombre que adquirió el juego fuera de tierras niponas, se convirtió en un éxito absoluto y en todo un clásico. Una mansión con una ambientación sublime es el escenario para una historia de suspense y terror plagada de sorpresas y momentos inolvidables. Las cámaras fijas, culpables en gran medida del casi perfecto diseño artístico del título, permitían unos fondos prerrenderizados de un altísimo nivel de detalle para alcanzar una cota gráfica impensable para la máquina de Sony. El planteamiento del juego con pocos enemigos estratégicamente





RESIDENT EVIL

Marzo de 1996



colocados y aún menos balas, mantenía al jugador en vilo a lo largo de su deambular por la mansión mientras que los geniales puzzles añadían un toque de ingenio al título. Todo esto, aderezado con un trasfondo sin precedentes en un videojuego, ayudó a sentar las bases de lo que es hoy en día una de las sagas más vendidas y con más calidad de cuantas han pasado por nuestros televisores, incluyendo además varias novelas, comics y una superproducción hollywoodiense que no está a la altura de las circunstancias.



El éxito y las posibilidades del juego no se le escaparon a Capcom, que un año después lanzó la versión del director en occidente con mejores gráficos y algunos añadidos como nuevos modos de dificultad para un juego redondo. Además "Resident Evil" apareció para Sega Saturn.

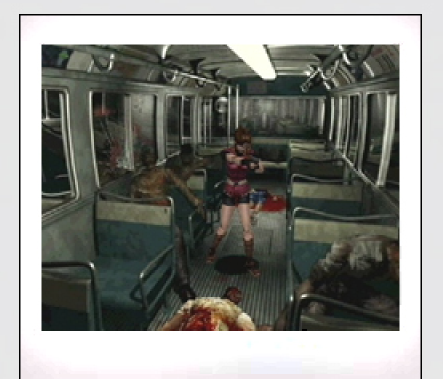


RESIDENT EVIL

Febrero de 1999

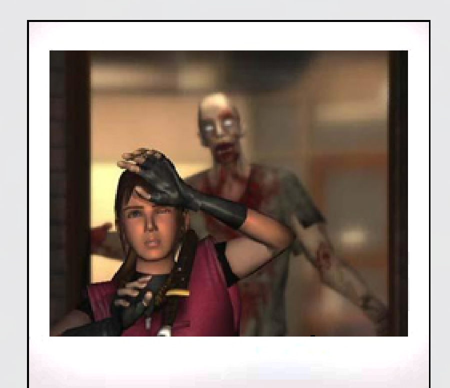
El mal que se desató en la mansión no se puede controlar. La codicia de "Umbrella" ha expandido como una plaga el terror sobre la ciudad de Racoon. Toda la ciudad está ahora llena de zombis y otras criaturas, tu único objetivo es sobrevivir... Es el turno de Biohazard 2, que apareció en Playstation y posteriormente en N64.

Tras una larga espera llegó la secuela del ya por entonces clásico del terror. "Resident Evil 2" mantenía todas las características que habían convertido al primer juego en una obra maestra y además incluía un buen puñado de novedades. La primera de ellas, el escenario que pasaba a ser toda una ciudad aunque manteniendo la idea del primer título al incluir grandes edificios para explorar, como la comisaría de policía. La segunda, un muy notable aumento del aspecto técnico del juego, dotándole de mejores gráficos y añadiendo un buen número de secuencias CG de una altísima calidad (sólo rivalizadas por Square y Blizzard en aquellos tiempos) que ayudaban a crear el clima en los momentos más







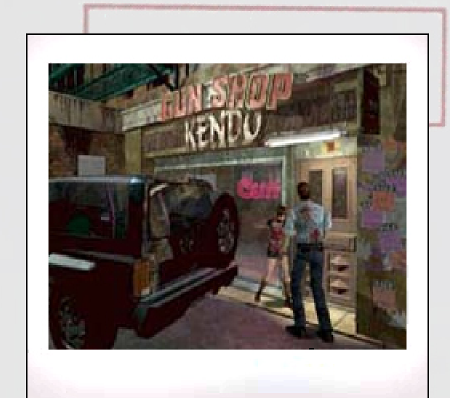




RESIDENT EVIL

Febrero de 1999

relevantes de la historia. Otro cambio respecto al primer “Resident Evil” fue la inclusión de muchísimos más zombis, dándole al juego un toque más de acción en detrimento del suspense aunque con brillantes resultados. Finalmente, la mayor novedad del juego fue la posibilidad de jugar dos capítulos completamente diferentes, que combinados con los dos personajes del juego daban cuatro cursos de acción paralelos con momentos en común. Una idea magnífica que obligaba al jugador a completar las cuatro historias para conocer todos los detalles de una trama cada vez más interesante... “Resident Evil 2” se convirtió por méritos propios en lo que muchos consideran uno de los mejores juegos de la historia.

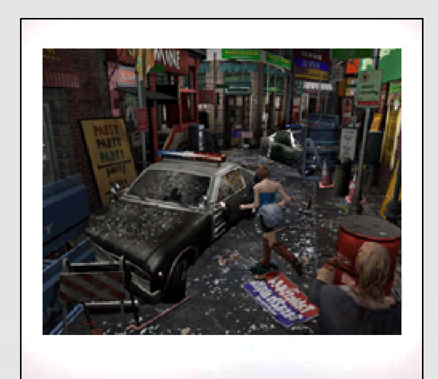






RESIDENT EVIL

Septiembre de 1999



¿Cómo pudo extenderse la plaga a una ciudad entera? ¿Hubo supervivientes? ¿Que ocurrió con Jill Valantine y Chis Redfield después de los sucesos en la mansión?. Tan sólo unos meses después del lanzamiento de la segunda parte de la saga, apareció "Biohazard 3" en Playstation y posteriormente en Dreamcast. Este nuevo capítulo rompía en cierto modo la continuidad en la historia, aunque sólo "en cierto modo"...



"Resident Evil 3: Nemesis" Cuenta la historia de Jill tras escapar de la Mansión en el primer capítulo de la saga. El juego comienza 24 horas antes del brote que convertiría toda la ciudad de Racoon en un hervidero de zombis, siendo por lo tanto una precuela de los sucesos de "Resident Evil 2". Algunos escenarios conocidos del juego anterior y muchas localizaciones nuevas nos ayudaron a conocer un poco mejor la ciudad de Racoon y a enterarnos de muchos nuevos secretos para una trama cada vez más trabajada. La gran novedad del título fue la inclusión de Nemesis; una criatura creada específicamente para acabar con los miembros supervivientes de S.T.A.R.S. Como habrás adivinado, eso convierte a Jill en su principal objetivo a lo largo de todo el juego.





RESIDENT EVIL

Septiembre de 1999

El monstruo nos acecha a lo largo de todo el juego apareciendo en diversas ocasiones y dando por primera vez en la saga la opción al jugador entre huir o enfrentarse a la bestia. Según el camino que vayamos eligiendo iremos encontrando diferentes objetos, incluso algunas opciones afectan a la historia del juego, por lo que los encuentros con Nemesis toman un papel protagonista. Por otro lado, el juego no es tan sólo una precuela y es que a la mitad del juego Jill queda inconsciente durante 24 horas (mientras se desarrolla "Resident Evil 2") y la trama continúa al día siguiente, llevando la historia un paso más allá. Aunque la calidad del tercer capítulo no llegaba a la altura de los 2 primeros, "Resident Evil 3" es un muy buen juego.



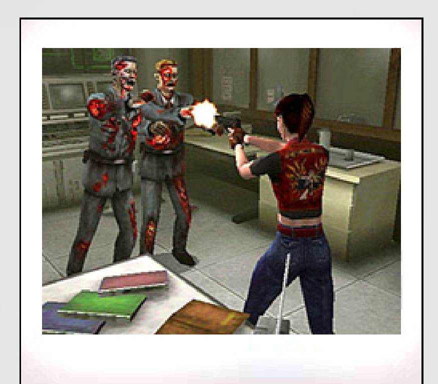


En Enero de 2000 hizo su tímida aparición "Resident Evil: Gun Survivor" para Playstation. Con una historia complementaria a la saga, se trataba de un arcade de disparos compatible con las pistolas de luz para la máquina de Sony. Un experimento curioso aunque de dudosa calidad.

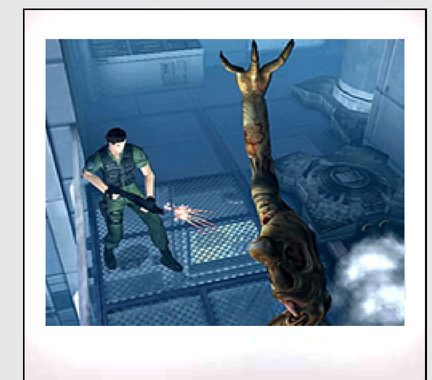


RESIDENT EVIL

Febrero de 2000



Después de los incidentes de "Resident Evil 2", Claire Redfield sigue en busca de su hermano Chris. La última pista conduce a Claire a unas instalaciones secretas de Umbrella en Europa pero es capturada y llevada a una misteriosa base militar en una isla. La pesadilla de Claire no ha hecho más que comenzar... "Biohazard: Code Veronica" supuso el salto de la saga a Dreamcast y posteriormente a PS2. Un juego que no ha sido valorado como se merece.



El salto generacional le sentó estupendamente a "Resident Evil". Code Veronica lució por primera vez entornos tridimensionales para conseguir unos gráficos de infarto y unas CGs espectaculares. La historia da un giro brutal en este capítulo y empezaremos a conocer datos sobre la fundación de Umbrella y como llegó a pasar lo que pasó. Una de las ambientaciones más terroríficas de la saga gracias a la mansión Ashford o unas instalaciones en la antártica, además de otros escenarios, hacen de esta entrega un magnífico juego.





RESIDENT EVIL

Marzo de 2002

En Marzo de 2002 apareció para GBA "Biohazard: Gaiden", otro experimento en la saga que se desarrollaba en un barco. Como único aliciente, cabe destacar que tomamos el rol de Barry, olvidado después del primer "Resident Evil". Un año después apareció en PS2 la segunda parte de "Gun Survivor", "Gun Survivor 2: BioHazard Code: Veronica". Gráficos de nueva generación y algunas novedades para un juego que pasó sin pena ni gloria.

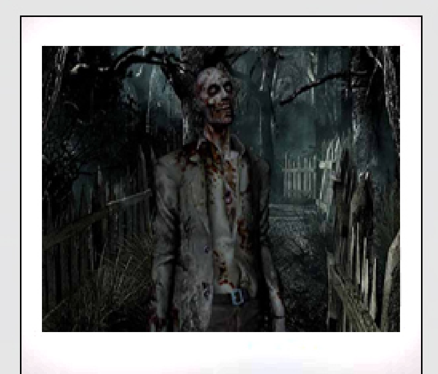




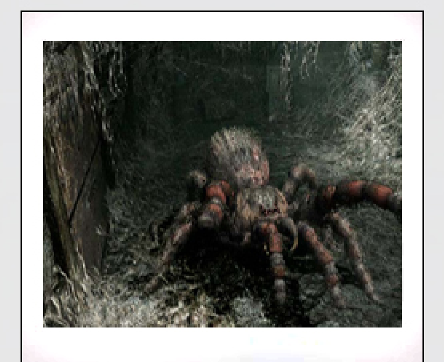
Después de una dura negociación, Capcom llegó a un acuerdo con Nintendo para darle la exclusividad de la saga "Resident Evil". Aunque el acuerdo de exclusividad no ha durado mucho, al menos ha servido para dejar en GameCube tres de sus mejores títulos, las joyas de la corona de la saga.

RESIDENT EVIL

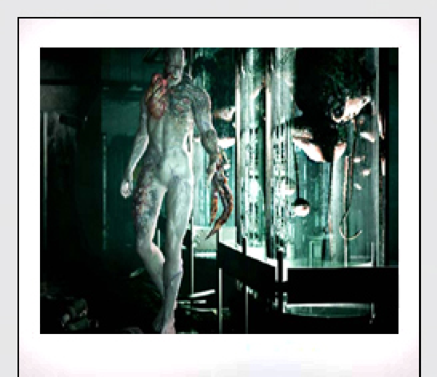
Marzo de 2002



"Resident Evil" es todo un clásico de los "Survival horror". Un diseño casi perfecto no puede quedar en el olvido. Capcom se compromete con Nintendo a remodelar desde cero el primer capítulo de la saga y relanzarlo en GameCube con un aspecto acorde a las nuevas tecnologías... Y con muchas novedades.



El resultado es simplemente espectacular. Las experiencias que vivimos en el 96 con el primer "Resident Evil" ahora son infinitamente más intensas. La mansión tiene nuevas localizaciones, la historia tiene una nueva profundidad, los zombis renacen si no quemas su cadáver y hay una nueva criatura que anda errante buscando su alma. REmake, como es popularmente conocido, se ha convertido en lo que para muchos el mejor juego de toda la saga.



RESIDENT EVIL

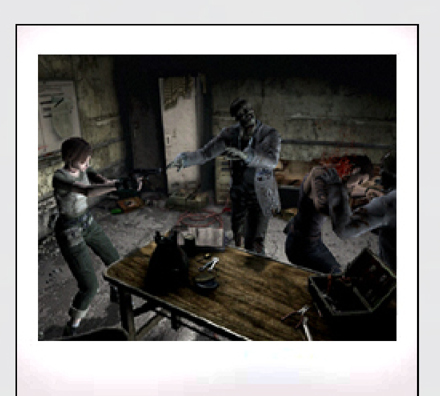
Noviembre de 2002

CONFIDENTIAL

¿Qué ocurrió con el equipo Bravo en la mansión antes de que llegase el equipo alfa? ¿Cómo se llegó a la situación de horror en las instalaciones de "Umbrella"? "Biohazard 0" cuenta el inicio de la historia. Como precuela del primer "Resident Evil" descubriremos la historia de Rebbeca Chambers antes de llegar a la mansión.

Se hizo de rogar, pero el primer juego "nuevo" de la saga para GameCube llegó por fin. Habiendo estado en desarrollo para N64 en un principio, la precuela a la saga llevaba anunciada muchos años y era uno de los títulos más deseados por la legión de seguidores de "Resident Evil". Además de su gran calidad técnica, la principal novedad del juego fue la de poder manejar a dos personajes a la vez, intercambiando el control entre uno y otro en cualquier momento. Este sencillo cambio dio pie a muchos nuevos puzzles además de otras posibilidades de tener dos personajes, como dos inventarios y muchas situaciones en las que nos teníamos que separar de nuestro acompañante. Un gran juego a la altura de la saga.





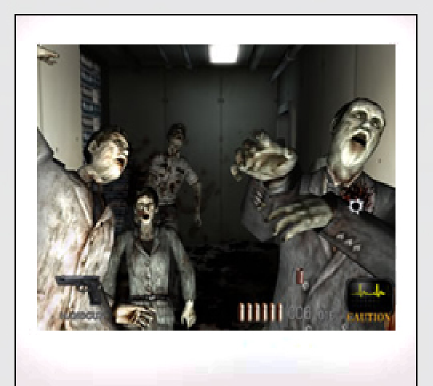


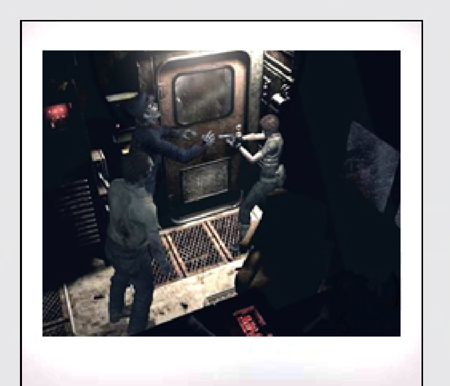
RESIDENT EVIL

Febrero de 2003



En Febrero de 2003 apareció en PS2 "Biohazard: Dead Aim", que continuaba con la saga paralela de disparos que habían comenzado los "Gun Survivor", y a finales de año "Biohazard Outbreak" también en PS2. Este interesante título proponía una experiencia online en la que cada jugador tomaba un rol con unas habilidades claramente diferenciadas. De esta forma, la supervivencia dependía de la colaboración con otros jugadores. Por desgracia, Capcom trajo el juego a Europa sin sus funciones online, quedando un título capado y mediocre para nuestro maltratado mercado. En Septiembre de 2004 apareció "Biohazard: Outbreak File 2", la secuela del juego online con un planteamiento similar y nuevos personajes.

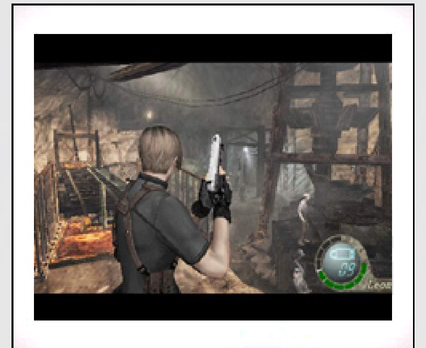




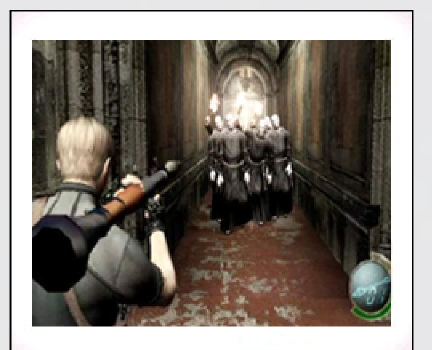
RESIDENT EVIL

Enero de 2005

Una vez descubiertos los experimentos de “Umbrella”, el gobierno ordenó la desmantel-ación de la compañía. Leon S. Kennedy consiguió escapar de la cuidad de Racoon pero lo que vio allí nunca se le olvidará. Ahora tiene la misión de rescatar a la hija del presidente que fue vista por última vez en un misterioso pueblo en algún lugar de Europa... “Biohazard 4” rompe con todo lo visto hasta ahora.



Después de muchos años sin continuar avanzando en la línea de acontecimientos de la saga, llegó “Resident Evil 4”. Para la sorpresa de todos los “residentadictos”, el título daba un giro respecto a todo lo visto anteriormente. Adiós a las cuidadas cámaras fijas, adiós a los entornos cerrados y a la escasez de balas. El survival horror de Capcom sufrió un lavado de cara completo para dar paso a un juego



El veredicto de crítica y público no se hizo esperar, se trataba de una obra maestra. El apartado técnico que luce el juego en su versión de GameCube es la cumbre de la consola de Nintendo y uno de los referentes de esta generación que dejamos atrás.



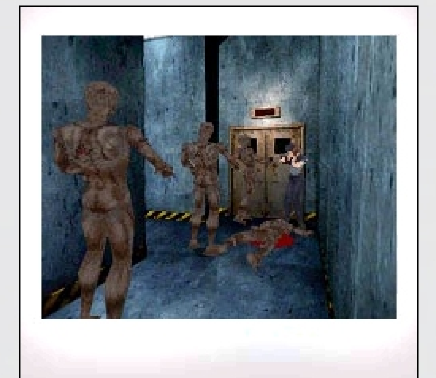
RESIDENT EVIL

La ambientación, aunque deja de lado los referentes de la saga, es sublime. Localizaciones como el poblado o el castillo están perfectamente recreadas y las criaturas que vagan por ellos nos someten a lo largo de toda la aventura a un asedio continuo. Capcom se desmarcó de sus competidores y nos demostró porque es una de las grandes en esto de los videojuegos con un título que será imitado una y mil veces, como ya lo fue el primer “Resident Evil”.

----------------Enero de 2006---------------

“Biohazard: Deadly Silence” aterriza en DS como un nuevo remake del primer “Resident Evil” con algunas novedades. La pantalla táctil cobra importancia en algunos puzzles completamente nuevos y el juego incluye un modo multijugador. El terror se hace portátil...







FreakZone

Ya tenéis vuestra dosis mensual de frikadas. No olvidéis que tenéis a vuestra disposición el correo redaccion@dsmagazine.net para que nos enviéis frikadas y demás, las más curiosas serán publicadas

Este mes os traemos un especial NES. La mejor manera de aprovechar la consola que tienes por ahí sin usar y darle un uso digno de un auténtico amante de la 8 bits de Nintendo.

Alarma Nintendera

¿Te cuesta despertar? Pues cambia tu molesto despertador por esa maravillosa consola que te hizo disfrutar cuando eras más joven. Cuando te despiertes y la veas encima de la mesilla de noche recordarás esos maravillosos momentos que pasásteis juntos, haciendo de tu despertar una auténtica delicia. Sólo tienes que hacer como ha hecho el autor de esta frikada, que ha montado su despertador dentro de la carcasa de la NES.

Películas a lo "OldSchool"

¿Estás aburrido de los repetitivos diseños que llevan últimamente los reproductores de DVD? ¿Te gustaría que tuvieran un aspecto más acorde con tu instinto Nintendero? Pues mira atentamente porque el diseño de este DVD es digno de apreciar.



NES Micro

Si la Game Boy Advance tiene su versión micro... ¿No se merece la NES tenerla también? Eso es lo que pensaron al diseñar la NES Micro. Una auténtica portátil casera capaz de reproducir cualquier juego de la NES estés donde estés.



Lego NES

¿Cómo? ¿Qué la carcasa de tu NES está demasiado estropeada? Pues cámbiala por un montón de piezas de Lego y móntate esta maravilla. Totalmente funcional y con un aspecto bastante curioso.

Nintendo DS Nes Edition

La DS está arrasando tanto que nos hace olvidar a las viejas maquinas de Nintendo. Pero este freak se niega a olvidar a la NES y ha modificado su DS para que parezca un autentico mando de la misma.



TOP 5



1º LOS MÁS ESPERADOS

1º FINAL FANTASY III

2º METROID PRIME HUNTERS

3º NEW SUPER MARIO BROS.

4º PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

5º TALES OF TEMPEST

1º wOw_ DSMagazine

1º MARIO AND LUIGI: PARTNERS IN TIME

2º MARIO KART DS

3º ANIMAL CROSSING: WILD WORLD

4º DAIGASSOU BAND BROS.

5º OSU! TATAKAE! OUENDAN!

Divertido, gracioso, y redondo en casi todos los sentidos, se alza el fabuloso Mario and Luigi: Partners in time, un título que no debe faltar en la estantería de ningún amante del género. Pisando el acelerador le sigue de cerca Mario Kart DS, un título que hace delicias de nuestras táctiles. La gran novedad del mes; Animal Crossing: Wild World se posiciona en un merecido tercer lugar. Tras él, uno de los primeros; Daigassou! Band Bros., que sigue dando guerra entre los jugadores más musicales con su gran multijugador; y para no desentonar, por último se encuentra Osu! Tatakae! Ouendan!, otro de los grandes para los que más ritmo llevan.

wOw_



RINCÓN DEL LECTOR



En DSMagazine queremos agradeceros a todos por el acogimiento que hemos recibido, así como la participación cada vez más activa de todos vosotros en esta sección. Recordad que podéis enviarnos todas las dudas que tengáis sobre algún juego, algún próximo lanzamiento o rumores que hayáis escuchado en los foros de nuestra Web http://www.dsmagazine.net o si lo preferís al Email redaccion@dsmagazine.net poniendo Rincón del lector como asunto.

Me gustaría saber si el próximo "Final Fantasy: Crystal Chronicles" incluirá un modo online. ¿Será como el de GameCube?
Aún no hay nada confirmado pero rumores recientes apuntan a que el título podría incluir un modo online en efecto. En cualquier caso es de suponer que el modo multijugador (online o no) será similar a lo que vimos en la versión de GameCube.

Estoy impaciente esperando "Children of Mana". ¿Es verdad que tendrá multijugador?
Así es. El juego incluirá un modo cooperativo que nos permitirá llegar a zonas imposibles de alcanzar si jugamos sólos. Un juegazo sin duda, muy esperado por nosotros también



¿"Tetris DS" será compatible con NWFC? ¿Cuántos jugadores podrán jugar a la vez?
Sí. "Tetris DS" será uno de la nueva hornada de títulos compatibles con la conexión wi-fi de Nintendo. El modo multijugador nos permitirá jugar hasta a 10 personas con un sólo cartucho o hasta 4 en modo online. Si tienes más dudas echa un vistazo a la preview del juego en este mismo número.

He visto recientemente una patente sobre un tercer modelo de NDS, ¿qué hay de cierto en ello?
Todo ha sido una confusión, en realidad, esa patente no es más que uno de los primeros diseños de DS. En el boceto se puede ver una DS con sólo dos botones y pantalla multitáctil.

¿ Podriais dar detalles del juego Jump Superstars?
Si te refieres a su salida en España es más que probable que no lo veamos por estas tierras, Nintendo está intentandolo pero debido a las licencias el tema está bastante negro.

¿ Para cuando Brain Training?
Desgraciadamente, parece ser que se ha retrasado hasta Julio.

¿Saldrá "Phoenix Wright" traducido al español?
Nintendo España está haciendo todo lo posible para que Capcom se decida a traducir el juego al español, tras el anuncio de la compañia de su intencion de hacer sólo versiones en inglés y francés. Os mantendremos informados de cualquier novedad.

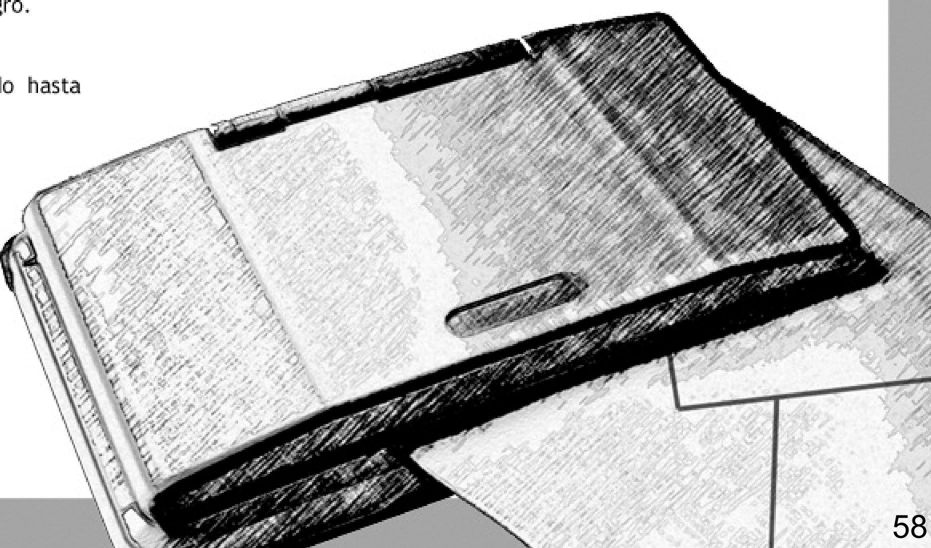
¿Traerá Nintendo el sintonizador de TV a Europa, se saben fechas y/o precios?
Por ahora lo más probable es que no.
El sintonizador de TDT que se ha anunciado recientemente sólo saldrá en el mercado Japones, aunque es probable que otras compañias desarrollen algún periférico similar en occidente.

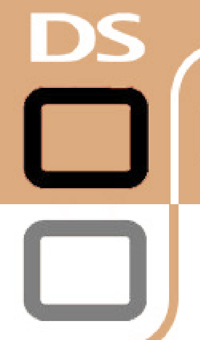
Muchísimas gracias a ...

Alex, Tripi_DS, Revomaniac, Squallo, Sasuke, y Alejandro Gámir

... por colaborar este mes en la sección.

No olvidéis que podéis participar directamente desde el foro de nuestra web
http://www.dsmagazine.net
o por E-Mail
redaccion@dsmagazine.net





GUÍA DE COMPRAS

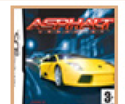


Advance Wars:Dual Strike
Dirige tus tropas hacía la victoria con elaboradas estrategias

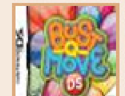
Género: Estrategia - **Revista:** 7 - **Puntos :** 8,5



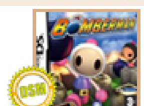
ANIMAL CROSSING: WILD WORLD
Desde el momento en que llegas a tu pueblo comienza una nueva vida.
Género: Simulador - **Revista:** 12 - **Puntos :** 9



ASPHALT URBAN GT
Los mejores coches compitiendo en circuitos urbanos ¡Cuidado con el tráfico!
Género: Velocidad - **Revista:** 1 - **Puntos :** 7,5



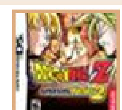
BUST A MOVE DS
Apunta bien y consigue juntar pompas del mismo color antes de que el tiempo se te eche encima.
Género: Puzzle - **Revista:** - **Puntos :**



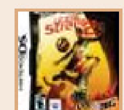
BOMBERMAN DS
Ábrete camino hasta tu objetivo reventando todos los obstaculos
Género: Arcade - **Revista:** 5 - **Puntos :** 8



CASTLEVANIA DAWN oF SORROW
Acompaña a Soma al castillo de Drácula y desbarata los planes de ...
Género: Aventura - **Revista:** 7 - **Puntos :** 9,5

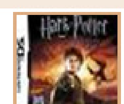


DRAGON BALL Z: SUPERSONIC WARRIORS 2
Lucha con los más fuertes de la galaxia en el enésimo juego de esta famosísima serie
Género: Lucha - **Revista:** 10 - **Puntos :** 7

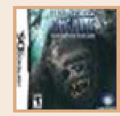


FIFA 2006
Las estrellas del balón toman la calle.

Género: Deportes - **Revista:** 12 - **Puntos :** 5,5



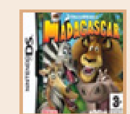
HARRY POTTER: EL CÁLIZ DE FUEGO
Ponte tu túnica y encarna al mago más famoso en su última aventura cinematográfica
Género: RPG/Aventura - **Revista:** 11 **Puntos :** 6,5



KING KONG
Dispara a todo lo que se mueva. Hay algo grande acechándote...
Género: FPS - **Revista:** 10 - **Puntos :** 3



LOS INCREÍBLES
Ayuda a Mr. Increíble y a Frozono en su lucha contra El Socavador.
Género: Plataformas - **Revista:** **Puntos :**

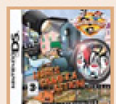


MADAGASCAR
Lleva a los 4 animales del zoológico hasta la selva

Género: Plataformas - **Revista:** 5 - **Puntos :** 4



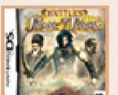
MARIO KART DS
El más grande de todos los tiempos en uno de los mejores juegos para DS.
Género: Velocidad - **Revista:** 8 **Puntos :** 9,5



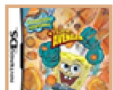
ANiMANIACS: LUCES, CAMARA, ACCIÓN !!
Ayuda a los protas de Animaniacs a completar sus propios largometrajes
Género: Plataformas - **Revista:** 8 - **Puntos :** 3



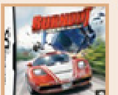
ANOTHER CODE
Una aventura grafica como las de Antaño adaptada a nuestra Nintendo DS
Género: Aventuras - **Revista:** 4 - **Puntos :** 8,5



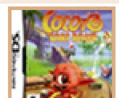
BATTLES OF PRINCE OF PERSIA
Guia a tus tropas a la batalla contra los generales más despiadados.
Género: Estrategia - **Revista:** 10 - **Puntos :** 7



BOB ESPONJA:El Vengador ...
Bob Esponja ha adquirido superpoderes y debe ayudar a restaurar el bien.
Género: Plataformas - **Revista:** 11 **Puntos :** 7,5

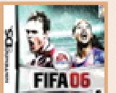


BURNOUT LEGENDS
Aqui no solo importa ser 1º ¡También tienes que acabar con tus rivales!
Género: Velocidad - **Revista:** 10 - **Puntos :** 4

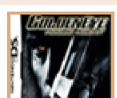


COCOTO KART RACER
Carreras de karts con simpáticos pilotos

Género: Velocidad - **Revista:** 9 - **Puntos :** 5,5

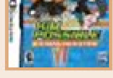


FIFA 2006
Una nueva entrega de Fifa, esta vez para nuestra portátil favorita.
Género: Deportes - **Revista:** 8 - **Puntos :** 7,5



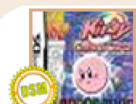
GOLDENEYE:ROGUE AGENT
Olvida a Bond, esta vez toca ser el malo de la película

Género: Acción / FPS - **Revista:** 5 - **Puntos :** 3,5

KIM POSSIBLE: KIMMUNICATOR
Ayuda a Kim a salvar el mundo... Otra vez...

Género: Acción - **Revista:** 12 **Puntos :** 5



KIRBY:PINCEL DEL PODER
El carismático héroe rosa vuelve en uno de los mejores plataformas para la DS.
Género: Plataformas - **Revista:** 9 - **Puntos :** 8,5



LOST IN BLUE
Eres un naufrago y debes apañartelas para sobrevivir en una isla desierta
Género: Aventura - **Revista:** 8 - **Puntos :** 8



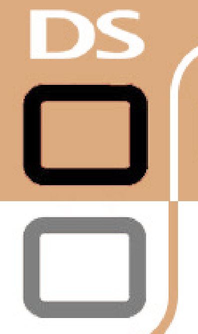
MARIO & LUIGI: COMPAÑEROS EN EL TIEMPO
Esta vez Mario y Luigi contaran con la ayuda de sus versiones infantiles
Género: RPG - **Revista:** 10 **Puntos :** 9



MARVEL NEMESIS
Escoge a tu superhéroe favorito y enfréntate a todos los demás.
Género: Lucha - **Revista:** **Puntos :**



En DSMagazine premiamos a los mejores juegos con el sello de recomendación DSM.
Un juego con este sello es un juego que no deberías perderte.

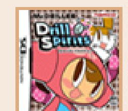


magazine

GUÍA DE COMPRAS



METEOS
Salva la Tierra de la invasión de unos peligrosos alienígenas
Género: Puzzle - **Revista:** 6 - **Puntos :** 8,5



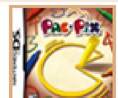
MR.DRILLER:DRILL SPIRIT
Perfora la tierra y no dejes que los desprendimientos te atrapen.
Género: Puzzle - **Revista:** 4 - **Puntos :** 6



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
El mundo del tunnig a tu alcance. Demuestra que tu bólido es el más rápido.
Género: Velocidad - **Revista:** 3 - **Puntos :** 8



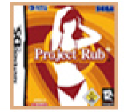
NINTENDOGS
Escoge, enseña, juega y diviértete con tu mascota en este fabuloso juego
Género: Simulador - **Revista:** 3 - **Puntos :** 8,5



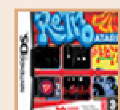
PAC-PIX
Crea tu propio pacman para superar las fases de este singular juego.
Género: Habilidad - **Revista:** 4 - **Puntos :** 6



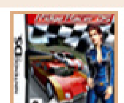
POKÉMON DASH
Pikachu y sus amigos compiten esta vez por ver quien es el mas veloz
Género: Velocidad - **Revista:** 4 - **Puntos :** 6



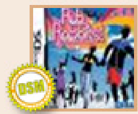
PROJECT RUB
¿Podrás ganar el corazon de tu amada superando alocados minijuegos?
Género: Habilidad - **Revista:** 3 - **Puntos :** 6,5



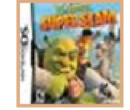
RETRO ATARI CLASSICS
Recopilatorios de arcades clásicos de esta conocida conpañia.
Género: Arcade - **Revista:** 8 - **Puntos :** 2



RIDGE RACER DS
Gran juego de carreras donde el derrapar lo es todo.
Género: Velocidad - **Revista:** 4 - **Puntos :** 7,5



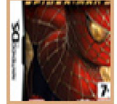
RUB RABITTS!
Conquista a tu amada antes que tus adversarios por segunda vez.
Género: MiniJuegos - **Revista:** 12 - **Puntos :** 8,5



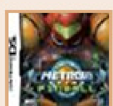
SHREK SUPERSLAM
Los personajes de la película se enfrentan en una lucha sin cuartel.
Género: Lucha - **Revista:** 10 - **Puntos :** 6



SONIC RUSH
Vuelve el erizo en un título que recuerda a su edad dorada en los 16bits.
Género: Plataformas - **Revista:** 9 - **Puntos :** 8



SPIDERMAN 2
Vive las aventuras del superhero en su lucha contra el Dr. Octopus.
Género: Acción - **Revista:** 4 - **Puntos :** 3,5



METROID PRIME PINBALL
La morfosfera de Samus sera su única manera de moverse por estas mesas.
Género: Pinball - **Revista:** 10 - **Puntos :** 7,5



NANOSTRAY
Ábrete camino con tu nave a lo largo de 9 niveles de juego
Género: Shoot' em up - **Revista:** 6 - **Puntos :** 7



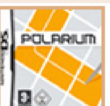
NEED FOR SPEED: MOST WANTED
No dejes que la policía te de caza
Género: Velocidad - **Revista:** 9 - **Puntos :** 6,5



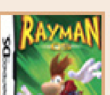
NINTENDO TOUCH GOLF
Conviértete en el mejor golfista del circuito en este gran simulador.
Género: Deporte - **Revista:** 10 - **Puntos :** 7,5



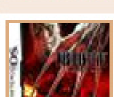
PAC'N ROLL
Maneja a Pac-Man con el stylus por escenarios repletos de sorpresas
Género: Plataformas - **Revista:** 8 - **Puntos :** 8



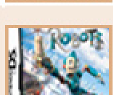
POLARIUM
Elimina baldosas a golpe de stylus en un puzzle que retará tu ingenio.
Género: Puzzle - **Revista:** 2 - **Puntos :** 7,5



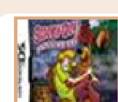
RAYMAN DS
¡Ayuda a Rayman a escapar de los piratas!
Género: Plataformas - **Revista:** 3 - **Puntos :** 6,5



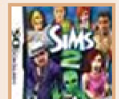
RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE
El terror se vuelve portátil en la primera aventura de la saga.
Género: Survival horror - **Revista:** 12 - **Puntos :** 7,5



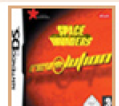
ROBOTS
Sigue el argumento de la película y ayuda a Rodney a liberar la ciudad.
Género: Accion/Aventuras - **Revista:** 6 - **Puntos :** 4



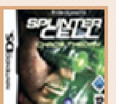
SCOOBY DOO: UNMASKED
Acompaña a Scooby y Shagy mientras resuelven un nuevo misterio.
Género: Plataformas - **Revista:** - **Puntos :**



SIMS 2
El simulador social por excelencia hace su aparición en la DS.
Género: Simulador Social - **Revista:** 11 **Puntos :** 7



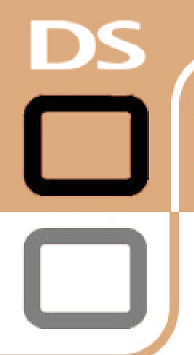
SPACE INVADERS REVOLUTION
Reedición del matamarcianos más clasico y famoso de todos los tiempos.
Género: Arcade - **Revista:** 8 - **Puntos :** 3



SPLINTER CELL: CHAOS THEORY
La oscuridad es tu aliada en esta aventura de sigilo e infiltración.
Género: Acción - **Revista:** 5 - **Puntos :** 7,5



En DSMagazine premiamos a los mejores juegos con el sello de recomendación DSM.
Un juego con este sello es un juego que no deberías perderte.



GUÍA DE COMPRAS



SPYRO: SHADOW LEGACY
El mundo de Spyro se ve sumido en el caos. Ayudale a salvar su tierra.
Género: RPG/Aventura - **Revista:** 11 **Puntos :** 3,5



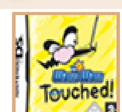
SUPER MARIO 64 DS
Remake del clasico y posiblemente mejor plataformas hasta la fecha
Género: Plataformas - **Revista:** 2 - **Puntos :** 8,5



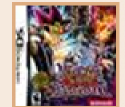
TONY HAWK'S A. SK8LAND
Gran adaptación de las versiones de consolas mayores. Y con WiFi!.
Género: Deportes - **Revista:** 9 - **Puntos :** 7,5



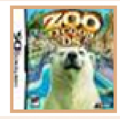
ULTIMATE SPIDERMAN
Nueva entrega de Spiderman pero esta vez con ayuda de Venom para acabar el juego
Género: Aventura - **Revista:** 8 - **Puntos :** 8



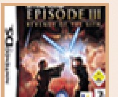
WARIOWARE TOUCHED!
Wario vuelve con una recopilación más divertida de sus mini-juegos.
Género: Habilidad - **Revista:** 3 - **Puntos :** 6,5



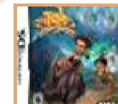
YUGIOH! NIGHTMARE TROUBADOUR
Si te gusta el juego de cartas, disfrutarás con este título.
Género: RPG/Cartas - **Revista:** 9 - **Puntos :** 7



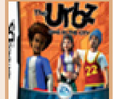
ZOO TYCOON
Crea tu propio Zoo con esta version del aclamado simulador.
Género: Simulador - **Revista:** - **Puntos :**



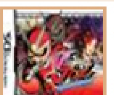
STARS WARS EPISODIO III
Juega como Obi-Wan o como Ánakin. Tu eliges en que lado de la fuerza estas
Género: Acción - **Revista:** 3 - **Puntos :** 7,5



TAK 3: THE GREAT JUJU CHALLENGE
Tak y Lok participan en una competición para honrar a la Diosa del Reino. Seguro que necesitarán tu ayuda.
Género: Aventura - **Revista:** 12 - **Puntos :** 7,5



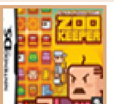
THE URBZ:SIMS EN LA CIUDAD
Sobrevivir en la ciudad puede ser una aventura por si misma.
Género: Aventura - **Revista:** 4 - **Puntos :** 7



VIEWTIFULL JOE: DOUBLE TROUBLE
Tienes estilo, tienes clase, ¡Eres Viewtifull!
Género: Acción - **Revista:** 11 - **Puntos :** 7



YOSHI TOUCH & GO
Esta vez es Mario quien esta en problemas y solo Yoshi y tu podreis ayudarle
Género: Arcade - **Revista:** 1 - **Puntos :** 8



ZOO KEEPER
Los animales se han escapado y solo volveran a sus jaulas si los emparejas.
Género: Plataformas - **Revista:** 5 - **Puntos :** 6





En DSMagazine premiamos a los mejores juegos con el sello de recomendación DSM.
Un juego con este sello es un juego que no deberías perderte.

EL MES QUE VIENE

EXPOMANGA 2006
31 DE MARZO, 1 Y 2 DE ABRIL
PABELLON LA PIPA CASA DE CAMPO DE MADRID

Mucho más. Os contaremos con detalle todo lo que suceda en el fin de semana del expomanga con un completo reportaje.

Fotos, crónicas de los torneos y en definitiva todo lo necesario para que los que no podáis asistir al evento podáis verlo todo.

Además analizaremos las últimas novedades para la portátil de 2 pantallas y contaremos con nuestras secciones habituales como noticias, Freakzone, rincón del lector, etc.

Nos vemos en 30 días.

CONTACTO

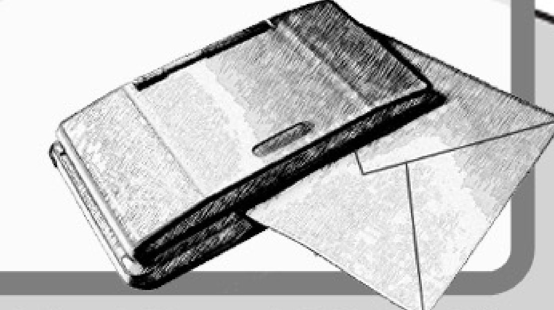
Recordad que podéis enviar todas vuestras dudas, consejos, preguntas, críticas, o cualquier cosa que se os ocurra al mail de la revista:

redaccion@dsmagazine.net

O postearlas directamente en nuestro foro:

www.dsmagazine.net/foro

¡LAS MEJORES SERÁN PUBLICADAS!



coming soon

Lite

